电子游戏软件



（彩版）
3DCG技术的跨世纪变革
99东京游戏展特别报道
女神异闻录II（PS）
GT赛车2（PS）
SD高达G世纪　ZERO（PS）
超级漫画英雄对CAPCOM（DC）

（特稿）
PS2与DC再战江湖
CAPCOM与SNK格斗人物比较

（记者专访）
东京春季游戏展独家报导

（攻略人行道）
幻想水浒传II（PS）
最终幻想VIII（PS）

（格斗天书）
乔乔之奇妙的冒险（ARC）

1999
GAME风景线
5

GAME SOFTWARE

《电软》创刊五周年纪念
160,000元真诚回馈读者

94年5月，中国内地第一本也是唯一一本专门的电子游戏刊物《电子游戏软件》杂志诞生。五年来杂志筚路蓝缕，领风气之先，为电子游戏正名，为中国游戏业领路，为闯关族呐喊。

值五周年诞辰之际，结集出版《五周年纪念特辑》，为中国游戏业做一个客观的评估，为杂志不平凡的五年做一个历史的纪念，为杂志社集体奋斗做一个全面的回顾，为所有闯关族做一部青春的证明。

为感谢五年来真诚支持杂志的新老读者，杂志将出资160,000元真诚回馈读者。凡购买《五周年纪念特辑》的读者都有机会中奖。

一等奖　2名　5000元

二等奖　5名　2000元

三等奖　25名　500元

四等奖　50名　300元

五等奖　500名　纪念表＋图书一本 价值75元

感谢奖　3000名　图书一册 价值25元

参加抽奖规则：

(一)凡购买《五周年纪念特辑》的读者，无论男女老幼、中外人士都有机会中奖。

(二)《五周年纪念特辑》书后附有问答题目。将正确答案填好剪下寄至杂志社即可。

　地址：北京6129信箱　邮编：100061。

(三)活动截止日期：1999年7月25日。

(四)99年第九期杂志公布各奖项获奖人员名单，并将奖金或奖品在一周内陆续寄出。

(五)此次活动由公证处公证、监督抽奖，并出具证明文件以示公正、公平。

(六)此次活动规则解释权在杂志社及公证处。

电子游戏软件杂志
创刊五周年纪念特辑

梦的回首——黄金五年欢乐回忆

内容提要

99年5月下旬出版
定价：22.50元

游戏人间录

- 1983~1999年游戏业大事年表，权威制作

鸿爪雪泥篇

- 1994.5~1999.5《电子游戏软件》大事记
  清代袁牧在《小仓山房尺牍》云：“忽忽四、五年，鸿爪雪泥，都成陈迹。”

感今怀昔篇

- 在杂志社工作过的编辑及重要撰稿人、特约记者的感想及赠言。

青春证明篇

- 新旧读者来稿，与杂志的恩怨情仇，游戏生涯中异闻趣事，一吐为快。

奇文共赏篇

- 五年来有争议、有代表性、有趣味、诡异的文章、评论，重温美梦、恶梦、怪梦。
  古文云：“奇文共欣赏，疑义相与析。”不欲作翻案文章，不过是温故知新，相信公道自在人心。

书刊点将录

- 五年来各期杂志封面大展示。五年来杂志编写图书大展览，包括出版时间、页码、开本、定价、内容简介、评价等。

秘辛开光篇

- 编辑部内情为闯关族所关注，好奇之心人皆有之。今将部分秘辛开示读者，盖与时下之“隐私热”无关也。

美国专稿： 武侠小说与武侠游戏

天堂画宝： 游戏招贴、画册、设定极品展示

全书80面彩页，120面黑白，封面250g超重铜版纸。

中国第一本游戏杂志周年纪念特辑，内容丰富详实，全新风格设计，五年黄金岁月再现，欢乐时光回放重演，一生珍贵的收藏。

全部版权为《电子游戏软件》杂志社所有。



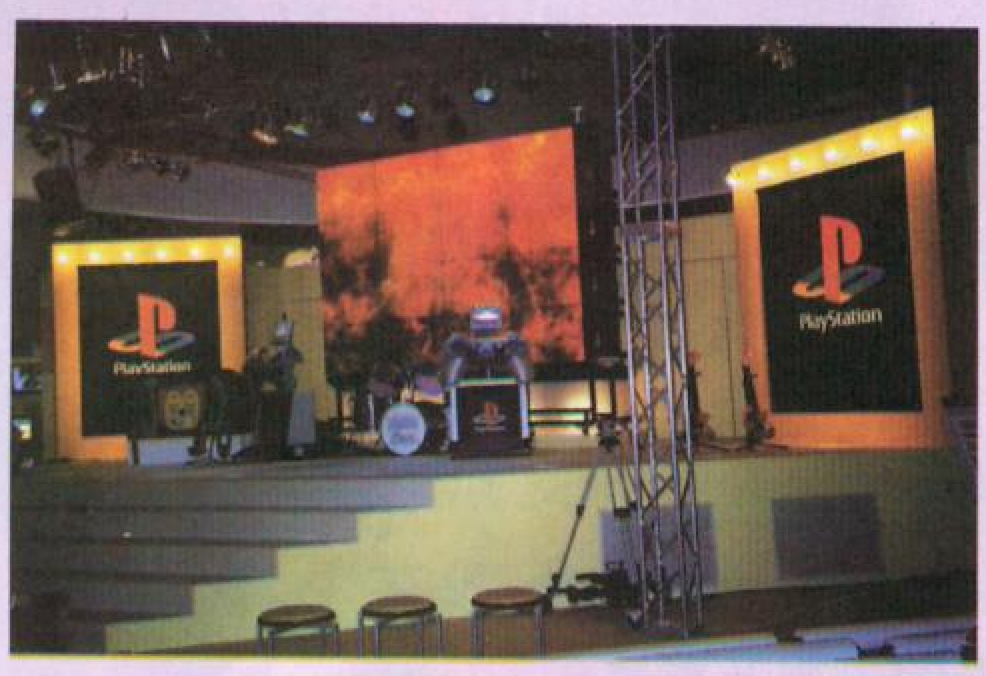




“东京游戏展”我去不了，去不了就特想看照片，看了好看的照片特想让大家也看到，于是就挑选了一些放在这里，请玩友们也看看。

“东京游戏展”

大厂的展台



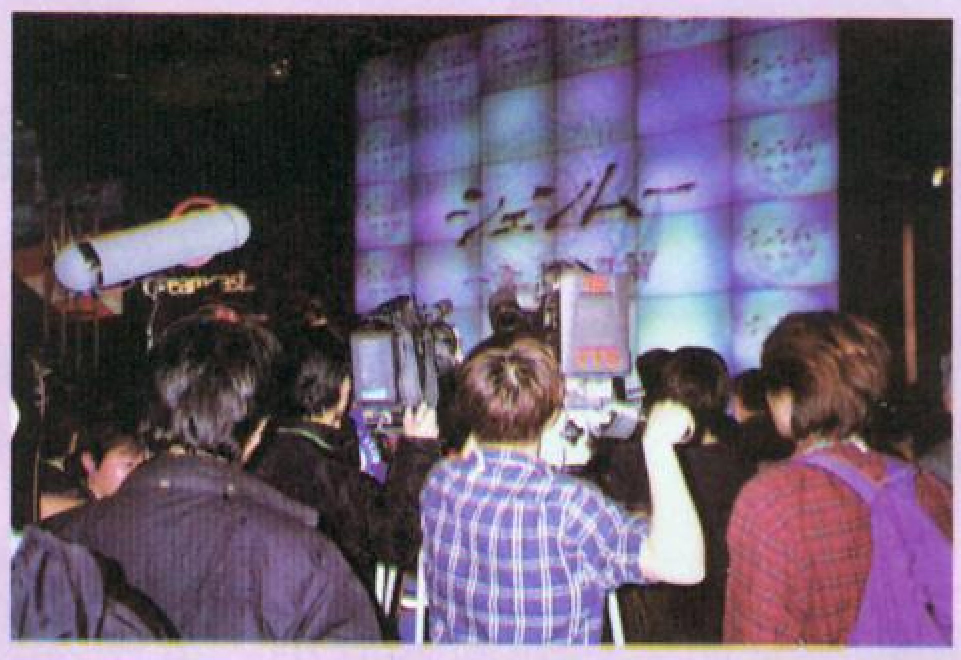
SCEI的展台上摆放着「拉米乐队——Milk Can」的全套家当。



PS版的「圣剑传说」是SQUARE展区中最吸引人的地方。



NAMCO的展区具有工业时代的气氛，向上喷射着大量蒸汽。



SEGA的展区内大屏幕正在给记者展示「莎木」的片断。

参展者和游戏专卖店



↓有的游戏店中有等身大的人物模型，一个“虹野沙希”的模型正在被人买走。



↑高大的老外在试玩彩色NGP，他身上背的是SEGA发放的巨大“莎木”背包。



↓专卖店中开架售货，游戏者可以随意挑选，店中购物者不仅有男孩子，也有年轻的女孩子，还有带着孩子的中年妇女。



↑这位酷哥怎么在展会上玩起吉他来了，原来是KONAMI最新的音乐游戏。

手中只有“傻瓜”相机，没办法拍大场面，人物拍得最多，所以先向大家介绍部分展台，而后就是各路电玩美少女。

彩版特别报道





红袖添香伴电玩












←在NAMCO的大屏幕前的展台上有十几个少女在尽情的跳舞，仅从照片上就能看到她们的活力和青春的朝气。









挑战最高 证明自己的存在

MARVEL COMICS

MARVEL VS. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES

群英激突

也许许多朋友都是因为此游戏而"义不容辞"地买下DC，特别是那些格斗狂热分子。这时不由去照照镜子，哦，镜中的S·P也是位FTG FANS啊，曾经也有独霸编辑部的辉煌时刻，不知我会不会将DREAMCAST摆入家中呢?

DC	
	厂商：CAPCOM
	类型：FTG
	媒体：GD-ROM

梦之英雄大集合!!



可以信赖的伙伴们

本作系统的最大特征之一便是被称为"特殊搭档"的系统，根据输入指令的不同可出现帮助你攻击的角色，他（她）们均拥有各种多姿多彩的攻击。不论是《魔界村》中的阿瑟，还是《阿蕾丝之翼》中米歇尔、哈特，《虹色町的奇迹》中的想钟战士，历代CAPCOM游戏的代表均一一登场。另外前两作《X-MEN对街霸》和《漫画英雄对街霸》中的人物也齐齐复活，令自己变为主角身旁的强力武器（后两页有图片说明）。



友情＋实力＋技巧＋战略＝无敌

「VARIABLE　CROSS」

究极之合体攻击

著名的“VARIABLE”系统在本代得以出神入化地演绎，当两人使出合体必杀技时，一改前两作的特写画面，换为两人的大头像“合体”，更加充满迫力，让人了解“合体超杀”的感动！两人同时发出HYPER COMBO以达到所谓的“VARIABLE CROSS”，模样比起前两代更为夸张，S·P曾在街机厅中“乱搓”出来过几次，令自己被数名围观者包围，惊诧……



「名将」中的上尉＋「X-MEN」中的狼人。















绚丽攻击　交叉必杀　友情力量

~ POWER ~

终极战斗的最终形态



DC NEW!

场地选择

DREAMCAST版《超级漫画英雄对卡普空　～群英激突～》中值得注意的原创要素，其中之一就是“STAGE SELECT”（场地选择）。除此之外，DC的移植版中追加了许多新要素，在街机版中许多由秘技才能使用的所谓“里技”在此均一一成为DC版中可以直接选择的。相信许多DC玩家已经玩得乐此不疲了吧！





无怨无悔的英雄对决，ACTION！



阿瑟



传说中的骑士的投枪攻击。

米歇尔·哈特



发出3段射杀的援护SHOT。

东风



乘坐“轰天改丸”的3位姐妹。

想钟战士



据说她是地球防卫军的成员。

超战士



这位可不是来自“侏罗纪2”中的哦。

露&阿卡毕



乘着战车用弓矢与火炎进行攻击。

阿妮塔



会飞出许许多多奇怪的物体。

毕尔&风



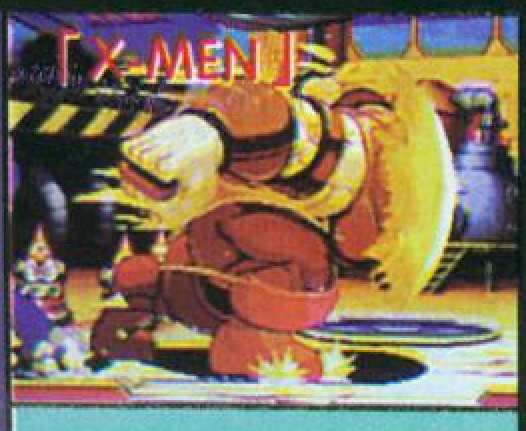
很卡通的攻击，还有猫会落下来。

迪米罗特一族



超凶恶的不能防御的攻击。

剑齿虎



拥有不死身的肉体男之头撞突进。

MARVEL

SUPER HEROES

一群星条旗下的狂战士、不败之师



CAPCOM

SUPER HEROES

数位名厂麾下的真霸王、华丽劲旋

磁力侠



被称为“磁界之王”的“E·M破碎”。

精神女忍者



几乎贯穿全屏的飞行道具突进。

塞可罗斯（队长）



作为“X-MEN”的领袖，他的实力是无可置疑的。

可罗萨斯



可跳近飞行道具，用钢铁般的肉体进行攻击。

雷神



用藏有神之力的雷槌进行攻击。

US代理人



两位上尉全来自美国，不愧是US代理人。

冰人



从上空降下如雨注般的冰块，范围很广。

罗可



从疾速下降到疾速上升，很有速度感。

风暴女



令画面中骤起龙卷的就是她了。

大赦年



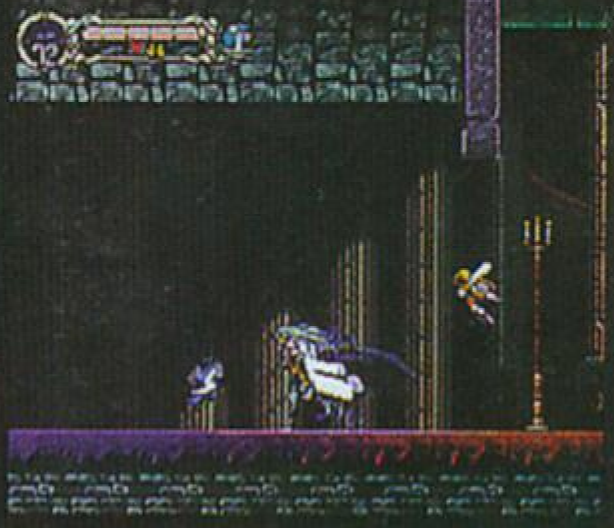
令人有些费解，她是「X-MEN」中的哪位人物啊！

恶魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

游戏研究所 彩页版

© SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

SS	厂商：KONAMI　类型：ACT
	发售日：98年6月25日



在就要进入逆恶魔城时得到的“神速靴”，连点方向键两次就能进行冲刺。

理希特与玛莉娅的必杀技大公开！

今回要介绍的是理希特与玛莉娅的必杀技。这两名角色不同于主角阿尔卡多。他（她）们的能力不能进行提升，因此熟练地掌握各种必杀技是必不可少的。而且恶魔城中到处都是“大高低差”和“宽谷”之类的地型，如果玩家不能娴熟，把握高跳和必杀技的话就无法进入许多特殊区域。

理希特（リヒター）

不会二段跳的理希特如果想移动到高处就只能利用“アッパーカット”这招了。如果能够熟练运用连续“アッパーカット”，就算是身处逆恶魔城也不会感到举步为艰了。另外，这一招能够瞬间地从移动状态转入攻击状态。

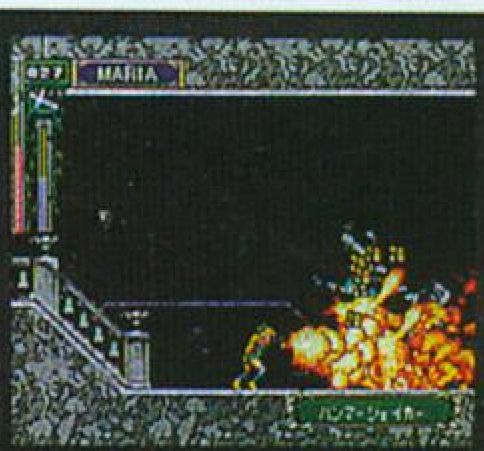


↑在“ドロップキック”中连点B键就能行成对敌的贯通攻击。

技名	指令输入	效果
スライディング	↓B	滑铲攻击
ドロップキック	使用スライディング中按B	滑铲中转入踢攻击
タックル	↑↓↘→A（空中可）	高速水平移动中冲撞攻击
アッパーカット	↓↑B（空中可）	跳是平常高度5倍的上升攻击

玛莉娅（マリア）

玛莉娅拥有多种必杀技，其中以怪兽的能力最强。玛莉娅不单有攻击系的必杀技，还拥有HP回复和一定时间内无敌等特技。虽然在持入方式中复杂了一些，不过还是要多多练习呀！



←白虎召唤是能给敌人以连续性巨大伤害的必杀技。



→HP回复的必杀技一定要练得巨熟。



→召唤出的青龙可以用方向键加以控制。

技名	指令输入	效果
スライディング	↓B	滑铲攻击
ハイジセンプ	↑↓B（空中可）	进行平常5倍的高跳
ドロップキック	→→C	横向大射程飞腿
ガーディアンスナックル	↓↘→A	一边突进一边用圣拳攻击
玄武召唤	←↖↑↗→A或C	HP回复
白虎召唤	↑↓↘→A或C	强力火炎攻击
青龙召唤	←→↘↓↙←A或C	青龙攻击
朱雀召唤	↑↗→↘↓A或C	朱雀攻击
四圣兽召唤	↑↗→↘↓↙←↖↑蓄↓A或C	一定时间内无敌

注意！土星版恶魔城的附加模式

1声优小姐报时！！

通关后使画面停留在写着“PRESS START BUTTON”的标题画面上，静静等待后，在游戏中为半妖精配音的声优小姐会根据SS的内藏时钟进行10分钟一次的报时。如同在游戏中一样，其声音开朗而可爱！

2大量原画资料收录

如果有配有光驱的电脑的话，试着把SS版“恶”放入光驱吧！在大量的游戏程序中，有小岛文美描制的15幅插画，美仑美奂，千万别错过哦！

超美丽的画像







收录盘中！

99·5期(总第58期)目录

电子游戏软件



论尽江湖

游戏新闻眼 ………………………… 3
中国电玩榜 ………………………… 10

游戏研究所

最终幻想Ⅷ(PS) ………………………… 50
超级机器人大战F完结篇(PS、SS) ………… 54
恶魔城 DRACULA X(PS、SS) ……………… 57
陆行鸟之不思议的迷宫2(PS) ……………… 58

每夜一游

UFO(PS) ………………………… 38
地球守护者(PS) ………………………… 39
横滨竞速(PS) ………………………… 40

攻略人行道

最终幻想Ⅷ(PS) ………………………… 25
幻想水浒传Ⅱ(PS) ………………………… 28

科普园地

N64+64DD系统彻底解析 ………………… 48
3D加速卡比较 ………………………… 49

特 稿

"次世代PS",世纪末的最终幻想 ……… 14
虎豹之争与虎豹之像 ………………… 21

秘技天地

秘技偏方 ………………………… 65

格斗天书

《乔乔之奇妙的冒险》(ARC) ………… 41
《KOF'98》草雉京杂谈+真·逆向攻击 ……43
《KOF'98》取巧技+《KOF'98》实战研究… 44
热斗乱斗超级斗+我的"侍魂" ………… 45
《KOF'98》隐藏人物连续技 ………… 46
浅谈《街霸3》 ………………………… 47

本刊编委会委员名单

主 任:吴文虎 清华大学教授
副主任:钱海光 中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委 员:陈树楷 中国计算机学会秘书长
潘懋德 国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟 计 国家科委社会发展科技司科普处处长
陈 纲 国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林 《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨 《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。

欢庆五周年

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若 主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
彩页美编:王跃
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

目录

游戏点评

GAME BAR ……………………………………………76

闯关族的家

闯关族的家 ……………………………………………68
龙哥热线 ………………………………………………71
大墙画廊 ………………………………………………74

彩版目录

封面：青 6 号
封三：饿狼风云录之克劳撒
插 2、3：99 春东京游戏展彩版特别报道
插 4—7：《超级漫画英雄对 CAPCOM》(DC)
插 8：游戏研究所之《恶魔城 X 月下的夜想曲》(SS)
插 9－15：五周年特集：3D CG 技术的跨世纪变革
插 24、25(中插)：少女革命 UTENA
插 18、19：大墙画廊 彩版 VOL.28—你快乐所以我快乐
插 20、21：玩具总动员之贺年状搜查令再聚 99 VER.2
插 22—23：乱舞势力特别版之缱绻作品 13 号(B)
插 24：画稿之《侍魂》(请该画稿作者速与画廊廊主联系)
插 25－27：《女神异闻录 2 罪》(PS)
插 28、29：《GT 赛车 2》(PS)
插 30—32：《SD 高达 G 世纪 ZERO》(PS)

备忘录

●在图书市场持续低迷中，《MAGIC 地带》出现抢购狂潮。
●『新版图书密集大轰炸』于 5 月份正式拉响警报。6 艘重型航母正按顺序接近战场，请读者做好防空弹药准备。(详见 80 页广告)
●挡不住的诱惑！ 免费甜点 304 面《收藏纪念 2·世嘉大战略》，随新书邮购赠送。
●原定第 7 期刊发的本刊特约记者叶展美国 E3 展报导，将提前于第 6 期刊载。这是本刊加快独家新闻报导的举措之一。
●第 6 期将刊登本刊记者东京专稿：『索尼与中国大陆』及『中国人心底的痛——盗版』。

新书邮购推荐

经典图书邮购

因邮费涨价，以下价格每种书含部分邮费 2 元。

《秘技宝典》(完全修订本)	19.00 元
《'99 秘技宝典》(上、下册)	34.00 元
《绝对 GAME BOY 读本》	20.00 元
《游戏画集·街霸 3》	30.50 元
《创刊五周年纪念特辑》	24.50 元
《三栖人》	26.00 元

凡邮购以上图书者，每一次性邮购两种图书者均免费赠送 304 面《收藏纪念 2·世嘉大战略》，多买多赠！

另：凡原邮购《99 秘技宝典》的读者，因该书邮购价格变更为 34 元(含 2 元邮费)，请于 5 月 15 日前，按原名原址将余款补齐。也可要求退款。(详见新书邮购80页)

《MAGIC 地带》	26.40 元
《98 上半年合订本》	30.00 元
《98 下半年合订本》	30.00 元
《都市流行》(秋季版)	21.80 元
《GAME BOY 特辑》(修订本)	16.00 元

凡邮购以上图书者均赠送《大墙读本三·三栖人》、《大墙读本四·原画设定》、新编 128 面《大墙读本六·游戏阶梯教室》及《风云》或《无尽的宿命》四开招贴一张(以上赠品每本书任选一种。)

注：《大墙读本一·龙哥热线》、《大墙读本二·秘技宝典》、《大墙读本五·秘技宝典 2》均已送完，致歉！

邮购办法

①到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱" 收款人：发行部 邮编：100061
②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。
③邮购请在汇单上写明读者详址(单位应有街道名称)、邮编。如可能勿用校址。

99 年杂志每期 8.40 元，全年共 100.80 元。按月或按季邮购都可以，无赠品(邮资免取)。



99春季"东京游戏展"现场报导

世嘉世纪豪赌,"莎木"开路!索尼气闲若定,何时"提劫"?

3月19日,每年一度的日本东京春季游戏展在幕张展览中心开幕。本次参观人数为163448人,是历届最多的一次。东京春季展和秋季展并称日本两大游戏展。展览共举办三天。3月19日招待各媒体和业界,20日及21日向公众开放。幕张展览中心位于东京近郊的千叶县,是一片新兴的高档办公区。象世界著名的摩托罗拉和佳能等跨国公司都设在这里,这是高楼林立,绿树成荫,花坛绿草喷泉遍布,平时典雅、幽静。幕张展览中心由三个巨大的展馆构成,中间有游廊相连。第一展厅是主会场,日本最著名的游戏公司象SCEI、SEGA、NAMCO、KONAMI、SNK、SQUARE、ENIX、TAITO等都将展台设在这里。第二展厅则多是一些中小游戏公司和少数欧美游戏公司,第三展厅出售日本著名游戏周边产品,包括大幅游戏海报(最大的有一人高),茶杯,首办模型。T恤、玩具、钥匙链、闪卡、扇子、文具等。这些产品都印有著名游戏人物,制作非常精美,种类之多令人眼花缭乱,价格当然也不菲。在展览会进行商业赢利活动今年是第一次,也反映了日本经济不景气,游戏厂商能赚一点算一点。另外以往展会各展台赠送的小礼物非常多,这次却很吝啬。日本朋友苦笑说:"没钱。"后两个展厅还设有饮食摊位,供参观者裹腹。

以展台而论,世嘉无疑是最下血本、最下工夫、最卖力、最费心计的一家。从幕张车站一下车,便有世嘉小姐向参观者免费发放2尺见方的大塑料背袋。背袋一面是世嘉DC的"蚊香"标志,另一面是"莎木"的宣传画。展馆中到处能见到人们背着世嘉的背袋,简直成了世嘉的活广告员。巨大的电视幕墙上反复播放DC游戏"莎木"第一章横须贺的DAMO。从画面看,人物造型柔和,边缘部分几乎看不到多边形的痕迹,动作自然流畅。加之现场有震撼力的音效,吸引了大批的观众和新闻媒体,摄影机、摄像机的炮筒密密麻麻地对准电视屏幕不停拍摄。与记者随行的一位从未看见过游戏的中国朋友惊叹道:"这不是与电影大片一样吗?!"DAMO演示完毕后,"莎木"总制作人铃木裕先生讲了话。因为不久前被寄与厚望的"索尼克大冒险"并未象世嘉期待的那样畅销,"莎木"成了DC最大的救命稻草,因此世嘉便做尽全力宣传"莎木"。现场有几十台DC供观众试玩的二分钟的"莎木"。笔者试玩了一下,游戏人物、场景还不能随意移动,只能控制十几处固定好的打斗动作。世嘉宣布"莎木"将于今年秋天推出,不过从目前的开发情况看,能否准时推出大有疑问。由于DC销售并未如预期顺利,索尼又于3月21日公布PS2将于明年3月推出,世嘉是想尽全力抓住今年这段时间确立DC的优势地位,但以记者观察,世嘉的宣传攻势有些心浮气燥不很自然,使人有一种"赌命"的感觉。

反之,与世嘉形成鲜明对比的是其斜对面的对手索尼公司。索尼于3月2日"公布PS2消息后,许多媒体都预计索尼会在此次展会上展示新的PS2资料或游戏画面以牵制世嘉,谁知索尼顺手"开劫"后,却又不理不睬,气闲若定,一派大家风度,似乎没有PS2这回事,让人一头雾水。从目前世嘉因DC不顺而陷入焦虑中时,索尼似乎对局势有十足的控制能力,并不急于"提劫",而是按照既定计划准备"劫材",一旦时机成熟,便会死硬"提劫",势在必胜。世嘉是个不走运的游戏公司,原来不敌"任天堂的阴谋",现在又碰上索尼这样的拦路虎,突围出来殊为困难。

与上两家相抗衡的就属老牌资深游戏公司NAMCO,醒目的公司标牌高悬在空中,灯光闪成一片,不时有烟火拖放,还有十几名妙龄少女进行专业歌舞表演,蔚为壮观。在KONAMI的跳舞和弹吉他的游戏前参观者排着长队试玩,当晚日本电视台播放的游戏展报导中就有主持人随游戏节拍踩点的镜头。CAPCOM仍是漂亮的中国女孩春丽坐阵,观众可上台与"春丽"对战,但没有什么人能获胜(不知漂亮的"春丽"是否是公司专门培训的)。最别出心裁的还是SNK,舞台被改装成U型台,六位滑板高手在节奏感很强的音乐声中做出各种惊险的高难动作。不时引来阵阵掌声和欢呼声,据介绍,其中的一位十几岁的少年是日本滑板冠军,身手确是了得,记者因是第一次观赏滑板表演,所以流连多时。SNK在这次展会上主推新发卖的掌机NGP,3月19日又是彩色NGP发卖日,看得出来对这次展会很

重视。不过百思不得其解的是滑板跟掌机有什么关系呢?唯一的可能是 NGP 有滑板游戏,不过还有待证实。

各展馆的露天游廊上成了游戏迷的盛大节日,青少年们穿上各色服装及装饰道具扮演自己喜爱的游戏人物。或单人、或三五人一组供人们观赏照相。你愿意的话还可以和她们合影。展会那几天东京骤然降温,春寒料峭,加之春雨绵绵,记者穿着毛衣、外衣都觉寒冷。而扮演者们有的赤裸上身,有的女孩衣着极单薄,却热情不减,笑语欢声,令人想起中国的痴心球迷。记者初时以为是游戏公司为宣传产品而雇佣的模特,心想日本人挣钱亦不易。后来被告之是游戏迷自发所为,大吃一惊。真是苦亦是乐,乐亦是苦,不以为苦者不为苦,不以为乐者不为乐(记者采拍回的一组照片,见彩页)。

听索尼公关部的人员讲,因为年底年初的游戏大战高潮刚过,游戏大作刚刚推出,所以春季展不容易有大作发表,或者可以说是下一次大战前的间歇或准备休整阶段。而秋季展则是年底春节商战的前哨战、展示会,因此大作大抵都在秋季展上亮相。因此历年来秋季展都要比春季展来得重要和好看。

那么,我们秋季展再见。

SNK:进入中国,盗版是门坎

SNK 总部不是在东京,而是设在大阪,此次记者赴日访问,与 SNK 的郭剑秋先生相约在东京展会见面。郭先生是典型的上海人,白晰、温文尔雅。SNK 是日本实力较强的游戏厂商,有点象世嘉,街机和家用机同时兼营,硬件软件同时制作。

软件有大家耳熟能详的"格斗之王"系列,"侍魂"系列等,游戏机则有 NG、NG—CD 等,目前又加入掌机 NGP。3 月 19 日是彩色 NGP 首发日,交谈就从 NGP 开始。郭先生谈到因为 SNK 街机在中国销量相当大,尽管盗版严重,仍旧做的相当成功,使 SNK 非常重视中国市场。因此高堂良彦社长不久前亲自访问中国,主持记者招待会,与中国相关媒体和批发商沟通。由于 SNK 游戏在中国国内的广泛影响,SNK 对新发售的掌机 NGP 进入中国大陆报有较高的期望。关于销售渠道,价格,宣传企画等方面还在研讨中,但 NGP 推进中国大陆大致已无变化。目前最棘手的问题当然是版权问题即盗版问题。按照游戏业惯例,硬件基本无利可图,甚至赔钱。主要靠软件赢利。而中国国内盗版问题仍旧严重,成为游戏业与国际并轨,健康发展的最大障碍。本刊记者就 NGP 掌机进入中国的策略提出了自己的看法。这一独特的销售策略从中国的国情出发,符合中国的实际情况。郭先生表示不久后他将专程回国访问,就此事进行商讨。他表示《电子游戏软件》是国内最有影响的游戏专门刊物,希望在这方面能予合作和支持。本刊记者转达了本刊不经营商业活动的立场,但愿意从媒体的角度公正客观报道有关消息。

本刊将会关注和及时报导 SNK 掌机进入中国的消息和情况,毕竟这与国内游戏迷息息相关。

索尼:游戏业新的神话

SCE(索尼电脑娱乐)位于东京赤坂,是一座十几层楼的高大建筑物,玻璃幕墙上有 SONY 几个大字,下面是 SONY COMPUTER ENTERTAIMENT 两行小字。对面是幽深静穆的青山墓地。赤坂是办公区,人们都行色匆匆,没有商业区的繁华和热闹。因为人员太多,开发部设在相隔十几分钟的另一座办公楼里,据接待部的小姐讲,仅开发部就有近八百人,可见 SCE 规模之大。由于家电产品市场相对平稳,索尼从去年以来做了一些战略调整,从产品结构讲,有两大拳头产品,一是再度进军电脑部分,与 NEC 和东芝一争高下。在日本最老久的电器一条街秋叶原(有点象北京的中关村)到处可以看到索尼的台式电脑和笔记本电脑,听说竞争力不错;另一个就是游戏市场。去年 SCE 的利润占索尼的四分之一,份额相当大,成为索尼新的经济增长点,3 月 2 日 SCE 召开 PS2 新闻发布会,大贺典雄会长亲自出席,可以看出索尼对 SCE 的重视程度。从组织结构看,索尼对公司构成做了重大调整,SCE 变成索尼全资三大子公司之一(原由索尼与索尼音像合资)。

索尼由于是技术公司,所以名声极佳,虽然转型踏入娱乐业,但由于作风朴实、稳健、实干,所以颇得信誉,一些名声有暇疵的日本演艺圈人士都欲加入索尼的改变社会形象。以此次展会为例,由于日本社会风气,各游戏公司展台都雇用着性感衣着漂亮的模特小姐以招揽参观者,而索尼小姐则朴实无华,中规中矩,两者之间可成鲜明的对照。

索尼以高科技创新闻名于世,所以松下公司便戏称索尼是它们的开发部。这次索尼便公布 PS2 的运算速度是每秒 6600 万 polygon/秒,赶过了 INTEL 的奔腾Ⅲ,是 DC 运算速度的 20 倍。所以不少人持怀疑态度。如果属实的话,对游戏业乃至整个计算机业都是一场革命。

索尼,游戏业新的神话。

任天堂:它根本不理我们

这次展会照例又不见任天堂的踪影。这使人纳闷:瘦死的骆驼比马大,任天堂无论如何是最大的软件厂商(硬件好象不太行了),这么主要的游戏展怎么能不露面呢?再说 98 年任天堂仗着 GAME BOY 做劲,加上"塞尔达传说"的走红,顽固坚持的游戏卡带的高利润,利润创八年来新高,虽昔日王者不再,也不至于丑到不能见公婆吧!但任天堂硬是面都不露。据记者了解,任天堂游戏帝国时代,每年有一次由他组织的"初心会",由销售任天堂游戏的中间商和一些游戏厂家参加。成为日本最著名的游戏展示会、交易会。那时任天堂是业界老大、游戏霸主,中间商、软件商都仰仗任天堂的鼻息吃饭,谁人敢不参加?而今任天堂帝国衰败,群雄并起,软件商坐大,谁还听任天堂的号令?因此"初心会"办不下去了,可任天堂又放不下老大的架子,因而便躲在古城京都自立诸侯。所谓"躲在小楼成一统,管他春夏与秋冬"。

目前,任天堂在日本民众中口碑似有提升。原因有二:一是任天堂一直奉行"玩具"政策,游戏一般都面对家庭和少儿,游戏做得丰富有趣,很受一般日本人的欢迎和喜爱。另外,任天堂受京都古风和玩具政策的影响,坚持不做色情游戏,使家长对小孩玩任天堂游戏比较放心。

任天堂地处古老的京都,又是做日本花牌出身,作风比较保守。在日本业界的眼中多少是自傲、自大。当记者问索尼方面关于任天堂的情况时,索尼相关人士无奈地回答:它根本不理我们。

世嘉:一两个软件就能决定胜负

鉴于在中国有许多世嘉的拥趸者,很关心世嘉的命运,因此这次在东京几个场合,记者都就世嘉及DC的前途采访日本业界及媒体资深人士。据世嘉公布,从98年11月27日DC发卖到3月中旬,DC已在日本售出60万台,正顺利向100万台进军。但业界人士私下讲,DC的销量应在20万台左右,最多不应超过30万台(此为记者在日本期间听到,并没得到证实)。实际情况如何,外人不得尽知。由于世嘉在家用机上的几次惨败,加上世嘉新"舵把"入交昭一郎刚刚接过"打狗棒"。总要做几件漂亮事才能将位子坐稳,DC是绝对不能输的。而目前的情况又不容乐观,所以世嘉在春季展中象个"拼命三郎",使出浑身解数,务必赌胜。但胜算到底有多少呢?记者见过的日本业界新闻界人士有些甚至是世嘉的关系企业几乎众口一词:世嘉输定!因为以索尼在日本乃至世界的威望(索尼被评为日本第一出名品牌)和技术实力、销售渠道、经商手腕、人才优势都是世嘉所无法相比的。PS刚刚推出时未被扼杀,今天索尼在游戏业一家独大,身经百战,岂能容世嘉成鱼翻身!除非索尼犯错误,可索尼恰恰是很少犯错误的企业。

笔者曾直率的询问出版《FAMI通》的ASCII的版权室主任米泽小姐:如果DC惨败的话,世嘉是否有垮台的危险?米泽小姐非常吃惊,连说:"NO,NO"她说:世嘉是世界第一街机厂商,地位不可动摇,家用机只是其中一部分。世嘉街机营业状况虽然受世界及日本经济不景气的影响而有所下降,但利润还是很高的。财务状况良好。去年夏天ASCII加入了世嘉所在的股东集团。

就DC而言,米泽小姐说:游戏业偶然因素很多,一两个好的软件所起到举足轻重的作用。在游戏业,什么情况都可能发生。看你运气怎么样。看来世嘉现在把"还魂散"押在"莎木"身上。

祝世嘉时来运转!

另:本刊记者应索尼公司邀请赴日本参观东京春季游戏展并访问了SCE,就双方关心的问题,特别是SCE进入中国大陆问题交换了意见,由于有些问题尚待查实,本刊将于下期刊登"SCE与中国大陆"的报道文章,欢迎收看。

软件 SOFTWARE

"樱大战"动向扑朔迷离 四月首先在WINDOWS登场

本刊讯 最令SS机主自豪的"樱大战"近期内连连爆出移植某某机种的消息,甚至有消息称:"樱大战"会全机种移植!虽然这样的消息明显不可信,但有关媒体却依然对此津津乐道。

最早传出的消息的是日本"FAMI通"杂志,称"樱大战"将推出GBC(彩色GB)版,消息一经刊出,身为"樱大战"制作总监的SEGA现任社长入交昭一郎立即对此事表示愤怒,在SEGA网页上公开发表声明:如果想要将"樱大战"移植到GBC上,除非GBC能与DC连接。这样公开表示自己的愤怒,在业界中并不多见,表明正在家用机界处于困难时期的SEGA对直接影响自身利益的事情相当敏感,不允许别人开"玩笑"。不过最近有消息称:"樱大战"的生父广井王子已经接到了移植的意向,只等入交同任天堂双方谈妥条件,就可以着手制作了。据称任天堂方面答应如果能够移植"樱大战"的话,可以让GBC同DC相连,但仅限此作,其他GB游戏则不能与DC进行连接。

关于"樱大战"将要移植的机种还有很多,比如WS和NGP这两个刚发售的掌机,但都没有得到证实。令人感到意外的是:SEGA近日宣布,"樱大战"在四月推出WINDOWS版。据SEGA介绍,WINDOWS版"樱大战"将增加新的配音和新机能。但没有说明新机能究竟是什么,看来只有等游戏上市才能知晓了。

任何机种都有好游戏,却因为厂商各自的利益而显得壁垒分明。其实,在某一机种上成功的游戏,并不见得在另一机种上同样举足轻重。游戏厂商的敝帚自珍究竟对游戏业影响是正是负,无法简单说清。但有一点可以肯定:对于游戏者,能玩到好游戏就是最好的。

软件 SOFTWARE

昔日的对手,变为今日的救星 DC版"灵魂能力"超过街机1.5倍

本刊讯 在NAMCO名作"魂之利刃"获得日本多媒体艺术奖后,它的续作"灵魂能力"又在三维效果上提高了一大截,加上光源效果,使它成为街机厅中的新宠儿。

原本是SEGA竞争对手的NAMCO在这次加入DC开发阵营后,一下子又转变为SEGA强有力的合作伙伴,她给DC送上的第一份礼物就是"灵魂能力",而这部游戏在DC今年的发售表中占据相当重要的地位。SEGA阵营中的游戏一向在华丽性上有不足的感觉,这次在3D-FTG中最为华丽的"灵魂能力"将给SEGA的游戏迷们带来全新的感受。由于DC的性能超过NAMCO的机板SYSTEM-23,所以DC版"灵魂能力"的效果将会超过街机版。

NAMCO这次使用街机版的原班开发人员进行移植,制作组声称:DC版的"灵魂能力"效果将达到街机版1.5倍的水平。在街机中就倍受称赞的立体感和光源效果,这次通过DC的强劲机能将发挥得更为出色。从笔者见到的彩色图片中可以看到:DC版画面更加清晰,刀光的透明度更加柔和,等等。制作组还说:"人物动作的计算精度高于街机版,使DC版的游戏平衡性远超街机版"。



▲本刊记者在"东京游戏展"上看到了DC版"灵魂能力",被其华丽的画面所吸引,半天没回过神儿来,只可惜玩的人太多,他没有伸手的机会。

在春季"东京游戏展"中NAMCO展示了开发度为30%的版本,据称游戏中还会加入DC版的原创要素。这款游戏预计在今年夏天发售。

软件 SOFTWARE PS进入最后的软件高峰 出现移植SS软件热潮



◀这是「妖精战士3」中的CG MOVIE。

本刊讯　今年有可能是PS的最后一年,与SFC当年(95年)的软件盛况相同,今年PS游戏无论从数量上,还是质量上出现了最后的高潮。

除去已经发售的大部头作品外,在后半年中,各大厂商将推出的对应PS的大作不下几十款,其中至少有10款游戏够得上是“销量百万级”的大作,除了SCEI、NAMCO、SQUARE、CAPCOM等这种原本就属于PS支柱的厂商外,移植SS原有大作的数量亦不在少数。



▲这是即将在下天发售的“圣剑传说·玛娜传奇”,画面极具卡通风格。

一度曾被SS机主当作首选的RPG大作“格兰蒂亚”将在6月份移植到PS上,据GAME ARTS的开发人员称:游戏的移植度超过了100%,游戏MOVIE的解像度提高了,画面比SS清晰,魔法更具魄力。战斗时的读盘速度有所提高,这得益于PS比SS显存大。

ATLUS的极具诡异风格的RPG“恶魔召唤师·灵魂黑客”也在4月8日推出PS版,这款游戏的SS版自97年发售以来一直停留在日本游戏排行榜上,这次的PS版成绩应该不俗。

另外,象BANDAI的“吉兰的野望”、BANPRESTO的“超级机器人大战F”系列、角川书店的“露娜”系列等曾经在SS上成绩不俗的软件,也纷纷移植了PS版,令PS软件的风格得到了新的补充。

众多原SS的软件商纷纷为PS移植软件,目的只有一个:赚钱。象“格兰蒂亚”那样的150人参与制作的大作,如果不赚钱的话,对于一个靠软件为生的公司是不能想象的。GAME ARTS表示“格兰蒂亚2”仍会在DC上推出,并没有打算制作PS2版。

特报 SCOOP 64DD再度延期意料之中 新主机即将浮出水面

本刊讯　当人们快要将那台“难产”的主机64DD忘记时,又有消息传出:64DD有可能会在今年第四季度推出。这部可以向专用磁碟进行读写的主机已经推迟了好几次了,在日本期待游戏榜上,那款64DD专用软件“MOTHER 3”虽然停留了一年多了,但这份期待仍然不排除仅仅停留在游戏者心中却永远玩不到的可能性。在新主机不断出现的今天,即将过时的N64能否坚持到64DD发售的日子,是很令人怀疑的。64DD既有可能胎死腹中。

更令人震惊的消息是从美国任天堂传出的。美国任天堂的董事长霍华德·林克恩表示:任天堂正在开发N64的下一代主机,新主机由N64的开发人员和SILICON GRAPHICS公司的独立制作组“ART－X”进行开发,性能至少与PS2相同,甚至更好。新主机的数据将在今年12月向软件开发商公布。另外,这次任天堂终于抛弃了卡带作为存储媒体,而卡带曾经是任天堂最钟情的存储媒体,并因此获得巨额的利润。虽然现在PS销量世界第一,但SCEI并没有任天堂得到的利润多,原因很大一部分就是因为任天堂采用高额的卡带来销售多数由自己开发的软件。日本任天堂已经证实新主机目前正在开发,但当记者问道新主机是否使用DVD－ROM作存储媒体时,他们作了不置可否的回答。

外设 ACCESSORY SEGA送给美利坚的厚礼 DC将提升光驱和MODEM

本刊讯　SEGA公司的新主机DREAMCAST将在今年内在美国发售,这是日本以外全球最重要的电玩市场。虽然之际发售的日期还没有确定,但近日美国SEGA的总经理STOLAR宣布了两个非常重要的决定:在美国发售的DC将改用DVD驱动器和56Kbps调制解调器。

这两条决定尤其以第一条令人震惊。原本SEGA对低成本、抗盗版能力强的GD－ROM充满了信心,但迫于形势需要,不得不改用更为先进的DVD－ROM,以增强竞争力。据称,该主机的DVD驱动器是接在MODEM的通讯端口上的。根据一般推测,DVD和GD两种驱动器将会同时存在,今后DC游戏将有可能出现DVD版和GD版。STOLAR称现在给DC增加DVD“时机正合适”,但它没有说DC的DVD驱动器会不会作为外设在日本发售。

相对于DVD,SEGA将36Kbps的MODEM改为56Kbps似乎在人们的意料之中。向美国这种网络普及程度相当高的国家,36Kbps的传输速度肯定是不能令人满意的。STOLAR不无得意的对外界宣称:当零售商们听到这个消息时,他们“相当兴奋”。

事件 EVENT DC产量突破100万 展开全新的推销方式

本刊讯　到今年三月底,DC的产量突破了100万大关。这个速度为94年发售SS和PS时的1.5倍。由于DC刚发售时产量不足,造成了缺货的现象。SEGA在进行了供给体制的调整后,目前DC的销售情况比较通顺。

在SEGA春季的宣传攻势中,除了使用了全新的广告外,还有一项出乎人们意料的服务:出租DC。从3月25日起,在日本全国约100家店中,可以租到DC主机和包括“索尼克大冒险”、“世嘉拉力2”在内的DC软件,租金为三天两夜500日元(约合人民币35元)。SEGA此举在日本较为罕见,因为这样做是没有利润可言的。相信SEGA是想以DC的魅力来打动游戏者,继而达到令其购买的目的。

第三届 CESA 大奖揭晓
任天堂 98 年大获全胜

本刊讯 “第三届 CESA 大奖”近日结束，N64 软件“塞尔达传说 64·时之笛”获得本届大奖。除厂商之外，此次参加评奖的人数为 130186 名。

上期记者层预言大奖将在“时之笛”或“生物危机 2”中产生，不出所料本届大奖果然被“时之笛”夺走，而且还夺得编程奖；而“生物危机 2”虽未能得到大奖，却也得到了优秀奖。

从表格中大家可以看出，虽然在 14 个奖项中 PS 软件占据了 7 个，但已经不如去年那样具有压倒性的优势了，去年 PS 一共夺得了 11 个奖项。今年任天堂不但凭“时之笛”夺得了大奖和编程奖，而且还凭借“精神抖擞的皮卡秋”夺得了优秀奖和角色奖，一下子就占据了 4 个奖项，成为得奖最多的公司。而 KONAMI 公司也凭借“狂热节拍”和“合金装备·索利德”分别夺得 3 个奖项，名列第二。尤其是“狂热节拍”更在去年掀起一阵音乐舞蹈游戏的狂潮，至今仍然热度不减，有愈演愈烈的趋势。

奖项		游戏名称	厂商	机种	发售日
大奖		塞尔达传说64·时之笛	NINTENDO	N64	98.11.21
优秀奖		R4~山脊赛车类型4	NAMCO	PS	98.12.3
		生物危机2	CAPCOM	PS	98.1.29
		狂热节拍	KONAMI	PS	98.10.1
		精神抖擞的皮卡秋	NINTENDO	N64	98.12.12
		合金装备·索利德	KONAMI	PS	98.9.3
部门奖	编程奖	塞尔达传说64·时之笛	NINTENDO	N64	98.11.21
	剧本奖	街	CHUN SOFT	SS	98.1.22
	画面奖	R4~山脊赛车类型4	NAMCO	PS	98.12.3
	音乐奖	狂热节拍	KONAMI	PS	98.10.1
	角色奖	精神抖擞的皮卡秋	NINTENDO	N64	98.12.12
审查员		古惑狼3	SCEI	PS	98.12.17
特别奖		索尼克大冒险	SEGA	DC	98.12.23
		DQM·特瑞的神奇王国	ENIX	GB	98.9.25

去年底发售的主机 DC，凭借“索尼克大冒险”得到了审查委员们的认可，给刚刚出世的 DC 增添了不少光彩。但作为首发软件的“VR 战士 3”却名落孙山，看来 SEGA 还要进一步提高移植水平，不要让冲着街机游戏去买 DC 的玩家失望才好。

令人感到意外的是软件重镇 SQUARE 去年虽然也推出了几部作品，如“寄生前夜”、“武藏传”、“非常意识”等，却没有获得任何奖项，看来要在高手环伺的日本得奖，也并非轻而易举。即便是 SQUARE 这样的大牌软件商也不例外。

PS 再次进入销售旺季
DC 软件少，销量受阻

本刊讯 据“FAMI 通”调查，日本在 3 月 15 日到 21 日这一周间，主机的销售量以 PS 最多，黑白 GB 最少。

PS 在圣诞销售旺季之后，又在如“最终幻想 8”这样的超级大作的带动下进入了新的销售高峰。由于近期 PS 大作不断，所以一周内 PS 的小量达到了 51883 台，而作为其外设的 POCKET STATION 则售出了 52431 个。

SEGA 的新主机 DC 在一周内仅售出 8962 台，原有的旺销形势收到阻力，显得有些疲软。DC 销售不畅的原因并非因为供货不足，主要是因为近期内没有一款大作推出，造成了销量逐渐减少。另外，SCEI 公布 PS2 的数据，也是很重要的一个原因。

推出后彩色 GB，原本以为黑白的就不会再有销路了，但一周内任天堂不但卖出 26919 台彩色 GB，同时也卖出了 4375 台黑白 GB。另外，任天堂还卖出了 17681 台 N64。

SNK 在 3 月 19 日推出彩色 NGP 后，仅 3 天就卖出 18809 台，并且好象已经停止黑白 NGP 的销售。

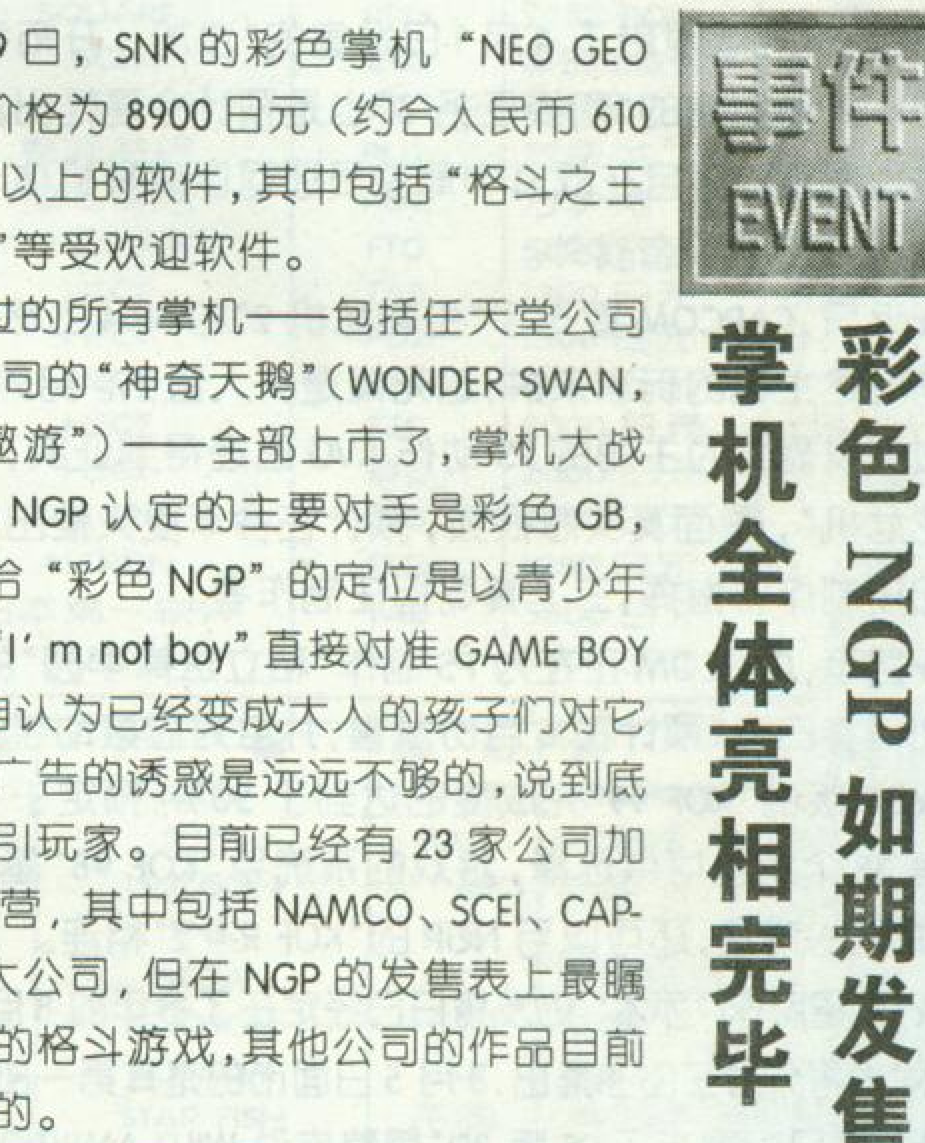
由于得到了众多大牌软件商的支持，BANDAI 掌机 WS 的销量虽然不如其宣称目标那样多，但在一周内也卖出了 23192 台，相信日后的成绩也会不错。

彩色 NGP 如期发售
掌机全体亮相完毕

本刊讯 3 月 19 日，SNK 的彩色掌机“NEO GEO POCKET”如期发售，价格为 8900 日元（约合人民币 610 元），同时发售了十款以上的软件，其中包括“格斗之王 R－2”和“迷你泡泡龙”等受欢迎软件。

至此，已经公布过的所有掌机——包括任天堂公司的彩色 GB、BANDAI 公司的“神奇天鹅”（WONDER SWAN，本刊曾误译为“神奇遨游”）——全部上市了，掌机大战进入白热阶段。彩色 NGP 认定的主要对手是彩色 GB，SNK 在杂志的广告中给“彩色 NGP”的定位是以青少年为主的，它的广告词“I' m not boy”直接对准 GAME BOY 而来，希望青年或者自认为已经变成大人的孩子们对它产生兴趣。当然仅凭广告的诱惑是远远不够的，说到底还是要看软件是否吸引玩家。目前已经有 23 家公司加入彩色 NGP 的开发阵营，其中包括 NAMCO、SCEI、CAPCOM、TAITO、SEGA 等大公司，但在 NGP 的发售表上最瞩目的还是 SNK 本公司的格斗游戏，其他公司的作品目前还没有特别令人期待的。

彩色 NGP 得一大卖点是可以无线通信，只要加装一个无线通信器，就可以在一定范围内进行通信对战。但 SNK 却面临着这样的问题：彩色 NGP 推出相信黑白 NGP 的销路会变得很小，不知 SNK 会以怎样的方式对已经购买黑白 NGP 的玩家进行补偿。



杂谈 TALKING

"我们的目标是夺回市场份额"美国SEGA总裁STOLAR如是说

本刊讯 美国SEGA在SCEI公布PS2性能之后，召开对游戏开发商的会议。在会上美国SEGA总裁STOLAR发表演讲，他表示：SEGA将要夺回市场份额。

自从在次世代竞争中败下阵来，SEGA在家用机领域的市场份额一直很小，在DC尚未在美国发售的时间内，这样的情况是无法改变的。目前，美国世嘉把希望完全寄托在将于秋天发售的DC主机上。在会上，SEGA为游戏开发商们展示了十几款将要在美国推出的DC游戏。STOLAR对与会的开发上表示：SEGA将360度的支持软件商开发DC游戏。

在美国，SEGA土星到98年底仅售出270万台，而PS在同期则售出超过1340万台。土星的失败是显而易见的，软件商为SS开发游戏没有利润也得不到乐趣。目前PS在美国的游戏开发商约有170个，而在1996年SEGA的开发商就从初期签订的119个减少到12个，没有好游戏直接导致SS的失败。这次STOLAR对软件商们发出了友好的声音，他希望美国的DC开发商能达到100个。"目前接到美国零售商的DC订货量达到了25万到30万之间"，STOLAR说："这个数字是当初PS的订货量的三倍"。

在谈到关于对PS2的看法时，STOLAR讽刺SCEI说："我们的对手是如此恐惧，他们匆忙地把自己的产品推向市场"。

不论SCEI是否恐惧，对于SEGA来说，现在最恨的敌人就是SCEI。

一句话新闻

★虽然CAPCOM已经宣布了"生物危机·代号维罗尼卡"将登场DC，但玩家依旧对"生物危机3"的去向倍加关注。据消息灵通人士透露，近日CAPCOM除公布DC版"生物危机"将于今年末发售外，同时还宣布"生物危机3"准备在PS的后继机种上推出。

★在东京电玩展中，史克威尔正式公布了"圣剑"与"前线任务"的最新作！"圣剑传说·娜传奇"仍将延续前作的2D童话风格，美中不足的是今作不能象3代那样两人同时进行游戏，但是其清新细腻的画风以及新系统的导入还是令其成为了游戏展上的亮点之一（其试玩版附带于4月1日发售的"沙加·开拓者2"中）。另外，同样值得期待的"前线任务3"也是预计今夏推出。新作沿袭2代的世界观，而且在战斗中驾驶员还可以离开机体，从而改换机体或以非装甲状态战斗。

★近日，CAPCOM宣布了"生物危机2"的N64的移植计划。对于拥有上述主机的玩家来讲，这无疑是一大喜讯。另外，上期本刊报导过的以恐龙为主角的PS动作AVG已经得到证实，游戏名称为"恐龙危机"，画面真实感很强，预计在今年夏天推出，游戏由冈本吉起任制作总指挥，三上真司担任制作者。

★据悉，CAPCOM正在为PS制作"私立法律学园"的续片，续作"热血青春日记"预计在6月份发售，并且对应振动手柄和PDA。

★DC版的"KOF 99"完成度已达到了50%，预定于5月发售。本作有38个角色可供选择，游戏的系统与"KOF 98"基本相同，采用了3D化的背景，还可以与NGP的"KOF R－2"相连。

★DC招牌作"莎木"的发售日已经定在了今年的8月5日。不过"莎木"也将分为三部曲推出，8月5日面市的是其第一部分"横须贺"。

★SNK日前宣布了PS版3D"饿狼传说 WILD AMBITION"的移植计划，这也是首个移植家用机的HYPER NG 64基板的游戏。据称PS版中不仅将有原创片头追加，还可能出现街机版中没有的新角色。

★为了尽可能地拓展NGP的市场，SNK准备开发一款收录了众多SNK格斗作品中女性角色的游戏。听起来非常有趣吧，不知道其中会有哪些人气角色露面呢。

★由于DC的发售，预计推出的SS软件已日见稀少。反映在国内市场，购买土星的玩家人数自然远不及去年了，而且许多专卖店中也摆出了降至五、六百元的二手土星。

★据未经证实的消息称，SQUARE正在进行"寄生前夜2"的开发工作，并且将于明年在北美率先发售。至于对应主机更是不得而知。

★SNK将在PS上推出一款恐怖RPG"Koudelka"，游戏画面与"生物危机"类似，但背景设定是19世纪的欧洲。女主角的冒险是在一所阴森古旧的修道院中展开，她除了同各种怪兽作战外，与不同的伙伴组队也是本作的卖点之一。

★近日，SCE公布了其王牌RPG续片"妖精战士3"开发画面。以目前的资料看，新作包括画面在内的各项设定均较2代有了显著的提高。3代预计今秋发售。

★曾在MD上倍受好评的"梦幻之星"与"光之继承者"的续作已决定登陆DC。为了保持系列的传统，最新作"梦幻之星NOVA"仍将以2D RPG的身份出现，而一贯以手绘风格登场的努尔王子这次则要由强劲的多边形取代。

★为了测试PS2的机能，SQUARE旗下的开发小组ESCAPE正在进行一款赛车游戏的制作，从公布的两幅使用SOFTIMAGE 3D设计的游戏假想图看已经相当具有诱惑力，但SQUARE仍表示真正的试作品将比这些更出色。据称，ESCAPE小组不仅有曾参与过"TOBAL"的开发人员，还包括部分"VR战士"的开发者！

★KONAMI去年的大作"合金装备·索利德"将要推出类似"生物危机·剪辑版"的改良版本，名为"合金装备·索利德 完整版"。游戏将人物对话改为英语，字幕则可在日语和英语中选择，并增加一张名为"VR DISK"的CD，内容为强化的VR训练模式，据称由三百多个关卡。游戏中有全新的剧情，可以选择难度，通关后再玩道具位置会变化，可以用主视点进行游戏，新手老手都可以感受全新乐趣。游戏对应PDA。

★在3月份的一份由美国某机构对1000名青少年的调查中显示：45%的人欲购买PS2，22%的人欲购买任天堂的下一代主机，7%的人欲购买DC，另外26%的人尚未决定自己要购买的主机。

★在春季"东京游戏展"上大受好评的"王牌空战3·不明电球"将在5月推出，这是NAMCO著名的3D舱内游戏的第三作，本作加上了光源及阴影效果，2CD，对应振动手柄和飞行摇杆。

★为了减少庞大的机构对管理带来的不便，SQUARE决定于明年3月将公司多个部门分成几个子公司，分别负责音乐、动画、美术设计等不同的工作。近年来SQUARE公司迅速发展为拥有大量优秀人才的软件公司，此次分设子公司表明SQUARE初具集团规模。SQUARE表示：今后公司将继续奉行"大作主义"，每年将推出两到三部超级大作。

游戏新闻眼

★BANDAI VISUAL 公司将在夏天推出三部关于机器人的作品，其中包括 3D－STG“MACROSS VX－F2”、S·RPG“盖塔机器人大决战”和另一款名为“PATLABOR THE GAME”的机器人游戏。另外，该公司还计划将 OVA“青之 6 号”的“星界的纹章”改编为游戏。

★正在北京电视台播放的日本动画片“逮捕しちゃうぞ”将由 PIONEER LDC 公司制作成 PS 游戏，这部动画片的原创者为“樱大战”的人物设定藤岛康介。

★“铁拳”系列的最新作“铁拳·tag tournament”预计在夏天首先推出街机版，NAMCO 的开发人员称这部作品中“角色技巧的组合将会有无数种变化，开拓‘铁拳’系列全新的可能性”。而这部作品的家用机版，目前仍不知道是在 PS 上，还是在 PS2 上。

★在日本发售的 PS 版“KOF98”中，由 1/100 的概率会碰上特殊包装，该包装上草稚京的眼睛是睁开的，而普通版中他是闭着眼的。

★任天堂的“口袋妖怪·红绿”自 96 年 2 月 27 日发售以来，至今已经三年了。现在的日本，“口袋妖怪”及其附加物已经成为一种社会现象，并因此而影响了许多游戏的制作思路。任天堂决定举办一次“口袋妖怪”发售三周年纪念活动。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供，特此致谢！

五月新作新品预定发售情况表

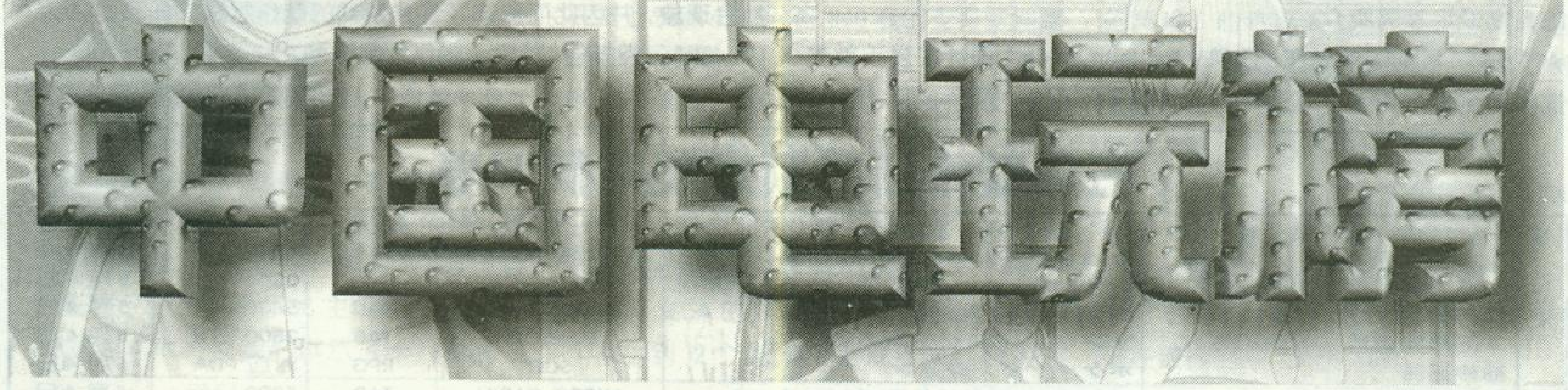
	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	卡片召唤师 EX 版	Culdcept EXPANSION	大宫 SOFT	TAB	5800 日元	5月1日
	小说～扰乱游戏中心·R～	ノベルズ～ゲームセンターあらし·R～	ヴィジット	AVG	5800 日元	5月4日
	摩托赛手 2	MOTO RACER 2(モトレーサー2)	EA SQUARE	RAC	5800 日元	5月4日
	太阳最佳精选·游戏的达人	サンコレ BEST ゲームの达人	SUNSOFT	TAB	2800 日元	5月4日
	袖珍迷宫	ポケットダンジョン	SCEI	RPG	对应 PDA	5月4日
	龙的财富	DRAGON MONEY(ドラゴンマネー)	MICRO CABIN	TAB	5800 日元	5月4日
	KONAMI 八十年代街机长廊	コナミ 80's アーケードギャラリー	KONAMI	ETC	5800 日元	5月13日
	八神宏树的游戏体验·不安的预感	八神ひろきの GAME－TASTE 胸骚ぎの予感	讲谈社	SLG	5800 日元	5月20日
	圣少女战队·圣女弗丽特	圣少女战队バージンフリート	KONAMI	AVG	5800 日元	5月20日
	电影院英语会话 第 5 卷 还魂神力	CINEMA 英会话シーリズ第 5 卷 ゾンビ	SUCCESS	ETC	6800 日元	5月20日
	金泽将棋 月	金泽将棋 月	SETA	TAB	6800 日元	5月20日
	蛋蛋方块	たまご DE パズル	SCEI	PUZ	4800 日元	5月20日
	目标，成为飞机驾驶员	目指せ エアラインパイロット	トワライトエクスプレス	SLG	6800 日元	5月20日
	傀儡公司(木偶公司)	マリオネットカンパニー(Marionette Company)	MICRO CABIN	AVG	6800 日元	5月20日
	怪兽的完整世界	モンスターコンプリワールド	IDEA FACTROY	RPG	对应 PDA	5月27日
	露娜 2·永远的蔚蓝色	ルナ 2·エターナルブルー	角川书店 & ESP	RPG	3CD、对应振动手柄	5月27日
	狂热节拍·附加混合版	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	KONAMI	SLG	模拟 DJ	5月27日
	超低价 1500 系列 1 数独	SuperLite 1500 シリーズ Vol.1 数独	SUCCESS	PUZ	1500 日元	5月27日
	超低价 1500 系列 2 何黑	SuperLite 1500 シリーズ Vol.2 ナンクロ	SUCCESS	PUZ	1500 日元、棋类	5月27日
	超低价 1500 系列 3 绘画谜题	SuperLite 1500 シリーズ Vol.3 おえかきパズル	SUCCESS	PUZ	1500 日元	5月27日
	横滨最速传说	RACING LAGOON(レーシング ラグーン)	SQUARE	RPG	对应 PDA	5月27日
	音响拍打者 前篇	ブザービーター前篇(Buzzer Beater)	SCEI	ETC	译名无法确定	5月27日
	音响拍打者 后篇	ブザービーター后篇(Buzzer Beater)	SCEI	ETC	译名无法确定	5月27日
	Q 版角色游戏 银河英雄传说	ちびキャラゲーム银河英雄传说	德间书店	PUZ	方块类	5月27日
	Q 版角色游戏 银河英雄传说(限定版)	ちびキャラゲーム银河英雄传说(限定版)	德间书店	PUZ	方块类	5月27日
	明日香 120% 最终版	あすか 120% ファイナル	FAMILY SOFT	FTG	5800 日元	5月27日
	传统派 1300日元·加藤一二三九段 将棋俱乐部	本格派 DE1300 元 加藤一二三九段 将棋俱乐部	HECT	TAB	1300 日元	5月27日
	传统派 1300 日元·卡迪拉克	本格派 DE1300 元 キャデラック	HECT	PUZ	1300 日元	5月27日
	传统派 1300 日元·麻将俱乐部	本格派 DE1300 元 麻雀俱乐部	HECT	TAB	1300 日元	5月27日
	更划算的 2000日元·加藤一二三九段 将棋俱乐部 & 卡迪拉克	ますますお得 DE2000 元 加藤一二三九段将棋俱乐部 & キャデラック	HECT	ETC	2000 日元	5月27日
	更划算的 2000 日元·麻将俱乐部 & 卡迪拉克	ますますお得 DE2000 元 麻雀俱乐部 & キャデラック	HECT	ETC	2000 日元	5月27日
	A 列车在行驶 Z·目标！大陆横断	A 列车で行こう Z·めざせ！大陆横断	ARTDINK	SLG	4800 日元	5月
	流行精品 1280 日元第 1 集·对战机器人	ポップ コレクション 1280 元 第 1 集·ロボピット	ALTRON	FTG	1280 日元	5月
	逻辑麻将 创龙 三人打	ロジック麻雀 创龙 三人打ち	日本第一软件	TAB	5800 日元	5月
	伦敦精灵侦探团	伦敦精灵探侦団	BANDAI	RPG	6800 日元	5月

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	巨人队频道	ジャイアントチャンネル(GIANT CHANNEL)	DC	SEGA	不明	VM 专用	5月20日
	首都高速公路之战	首都高バトル	DC	元气	RAC	对应方向盘、振动	5月27日
	魔元素秘堡	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	DC	HUDSON	A·RPG	5800 日元	5月27日
	格斗之王·梦战斗 1999	THE KING OF FIGHTERS·DREAM MATCH 1999	DC	SNK	FTG		5月
	暴烈刑事 2	ダイナマイト刑事 2	DC	SEGA	ACT	街机移植	5月
	最后的军团 UX	LAST LEGION UX	N64	HUDSON	不明	卡带	5月
	此乃世界拉力	It's a ワールドラリー	GB	KONAMI	RAC	卡带、4300	5月13日
	译名无法确定	カンヅメモンスターパフエ	GB	STAR FISH	不明	卡带、3980	5月29日
	超级中国斗士 豪华版	スーパーチャニーズファイターDX	GB	文明脑	不明	卡带、3900	5月
	传统将棋 圣	本格将棋 圣	GB	文明脑	TAB	卡带、3200	5月
	合金弹头·一号任务	メタルスラッグ·ファーストミッション	NGP	SNK	STG	卡带	5月
	饿狼传说·初次接触	饿狼传说·FIRST CONTACT	NGP	SNK	FTG	卡带、16M	5月
	俯冲警报(潜水警报)·燃烧篇	DIVE ALERT·バーン篇	NGP	サクノス	SLG	对应无线通信	5月
	俯冲警报(潜水警报)·雷贝卡导航系统篇	DIVE ALERT·レベッカ篇	NGP	サクノス	SLG	对应无线通信	5月
	新 21(暂定名)	ネオ 21(NEO 21)(假题)	NGP	ダイナ	BOG	卡带、扑克	5月
	麦德罗特 完美版(头盔版)	メダロット パーフェクト エディション(カブトバージョン)	WS	IMAGINEER	不明	卡带、3980	5月4日
	麦德罗特 完美版(凤翅装饰版)	メダロット パーフェクト エディション(クワガタバージョン)	WS	IMAGINEER	不明	卡带、3980	5月4日
	宇宙侵略者	スペースインベーダー	WS	SUNSOFT	STG	卡带、3800	5月13日
	最后的特技(最后的小店)(暂定名)	ラストスタンド(假题)	WS	BANDAI	不明	译名无法确定	5月27日
	灵巧声纳	ワンダースワンハンディソナー	WS	BANDAI	不明	卡带、9800	5月
	风之克罗诺亚·月光博物馆	风のクロノア·Moonlight Museum	WS	BANDAI	ACT	卡带	5月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计日为 4 月 10 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

每月都有中奖机会、每年都有大奖的

中国第一个电视游戏排行榜



本月"中国电玩榜"统计时间为99年3月1日~3月31日,这期间共收到有效选票4548票。

以下排行榜中,"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次;其中"新"表示该游戏第一次上榜,"再"表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机2 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:98.1.29 丧尸休想吃我"豆腐"。(北京 女 朱琪)	1210
2	2	最终幻想7 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:97.1.31 拥有痛苦回忆的人走到了一起。(四川 帅涛)	849
3	新	最终幻想8 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:99.2.11 香烟+可乐+FF8=假期最高享受(浙江 樊亮)	803
4	3	寄生前夜 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:98.3.29 只玩了20分钟就爱不释手。(汕头 林旭春)	645
5	4	合金装备·索利德 厂商:KONAMI 类型:战术谍报ACT 发售日:98.9.3 玩这个游戏好象看了一部007电影,太爽了!(秦皇岛 邱枫)	571
6	5	铁拳3 (NAMCO、3D-FTG)	447
7	9	R4·山脊赛车类型4 (NAMCO、RAC)	355
8	6	世界足球·实况胜利十一人3~法国世界杯98 (KONAMI、SPG)	342
9	7	宿命传说 (NAMCO、RPG)	303
10	8	'97格斗之王 (SNK、FTG)	261
11	12	GT赛车 (SCEI、RAC)	177
12	11	勇敢的剑士·武藏传(SQUARE、A·RPG)	172
13	14	街头霸王ZERO 3(CAPCOM、FTG)	135
14	新	世界足球·实况胜利十一人3~法国世界杯98最终版 (KONAMI、SPG)	127
15	再	天诛 (SME、3D-ACT)	117

SEGA SATURN 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	樱大战2·望君珍重 厂商:SEGA 类型:AVG+SLG 发售日:98.4.4 你是我购买垂死土星的唯一理由。(福建 周微)	597
2	2	'97格斗之王 厂商:SNK 类型:FTG 发售日:98.3.26 草雉、八神我都爱!(北京 女 王萱)	534
3	3	格兰蒂亚 厂商:GAME ARTS 类型:RPG 发售日:97.12.18 当看完结尾CG时,我知道幸福是什么了!(北京 薛晨)	436
4	4	樱大战 厂商:SEGA 类型:AVG+SLG 发售日:96.8.27 如果嫉妒的目光能杀人,大神已经死一万次了。(浙江 徐丹峰)	191
5	5	光明力量3·剧本3~冰壁的邪神宫 厂商:SONIC & SEGA 类型:S·RPG 发售日:98.9.23 三作的主角在此聚集。(广西南宁 李璞)	147
6	8	兰古瑞萨5·传说的终结 (MYSIYA、S·RPG)	136
7	6	超级机器人大战F·完结篇 (BANPRESTO、S·RPG)	128
8	7	深海恐惧 (SEGA、AVG)	114
9	新	仙剑奇侠传 (SOFTSTAR、RPG)	106
10	12	恶魔城DRACULA X·月下的夜想曲(KONAMI、ACT)	93
11	10	打击者1945·2 (彩京、STG)	92
12	11	露娜2·永远的蔚蓝色(GAME ARTS、RPG)	87
13	13	光明力量3·猎物是神子(SONIC、S·RPG)	61
14	9	光明力量3·王都的巨神 (SONIC、S·RPG)	55
15	14	超级漫画英雄对街霸 (CAPCOM、FTG)	54

家用机游戏累计排行榜(本榜包括全部家用主机和掌机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	5916	11	11	三国志 2·霸王的大陆(FC、NAMCO、SLG)	2081
2	2	最终幻想 7(PS、SQUARE、RPG)	4486	12	12	兰古瑞萨 2(MD、MYSIYA、S·RPG)	1741
3	3	樱大战 2·望君珍重(SS、SEGA、AVG+SLG)	3468	13	14	热斗·'96 格斗之王 (GB、SNK、FTG)	1448
4	4	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	3357	14	15	第二次超级机器人大战 G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	1431
5	5	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	3039	15	16	胜利十一人 3·法国世界杯 98(PS、KONAMI、SPG)	1419
6	7	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D－FTG)	2386	16	13	勇敢的剑士·武藏传(PS、SQUARE、A·RPG)	1391
7	6	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	2381	17	17	吞食天地 2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	1275
8	9	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	2376	18	18	幽游白书·魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	1210
9	8	大航海时代 2 (MD、KOEI、SLG)	2182	19	新	宿命传说 (PS、NACMO、RPG)	978
10	10	口袋妖怪·红绿(GB、NINTENDO、RPG)	2166	20	20	樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG)	965

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 和同学打闹时我也插着裤兜。(南昌 严一芝)	1089
2	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 无高手对战不"喂"币。(江苏 张敏明)	940
3	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 好极了,棒极了,盖了帽儿了。(河南 姚迪)	931
4	4	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG I LOVE YOU FOREVER!(四川自贡 杨杰)	500
5	5	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D－FTG 在意甲中又见到了你的广告。(北京 欧文)	463
6	6	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	258
7	8	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	231
8	9	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	212
9	7	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	205
10	11	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	136
11	12	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	131
12	10	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	121
13	13	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	108
14	14	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	97
15	15	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D－FTG)	65

街机游戏累计排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 出了 99,还要玩 97。(桂林 付未)	5554
2	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 对你的情依旧不变。(广东乐昌 王彬)	4448
3	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 三豆变五豆。(沈阳 鲁封)	4236
4	5	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG AABBCCABCCCCCC……(哈尔滨 孙夏同)	2477
5	4	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D－FTG 我想要条"蛇皮裤"。(上海 章炳强)	2447
6	6	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	1644
7	7	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	1528
8	8	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	1104
9	9	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	958
10	10	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	855
11	12	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	544
12	14	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	501
13	11	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	462
14	13	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D－FTG)	395
15	15	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	358

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	4855
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	2767
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	2751
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	908
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国 (GB、ENIX、RPG、98.9.25)	842
幻想传说 (PS、NAMCO、RPG、98.12.23)	774
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	761
街头霸王 ZERO 3 (PS、CAPCOM、FTG、98.12.23)	757
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	645
索尼克大冒险 (DC、SEGA、3D-ACT、98.12.23)	647

日本家用机游戏累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	12853
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	11300
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	4855
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国 (GB、ENIX、RPG、98.9.25)	4087
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	3461
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	3282
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、98.9.3)	2498
幻想传说 (PS、NAMCO、RPG、98.12.23)	2354
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	2304
狂热节拍 (PS、KONAMI、SLG、98.10.1)	2215

日本家用机新作期待排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG、未定)	2091
GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC、预定 99 年夏)	1034
莎木·一章 横须贺 (DC、SEGA、RPG、预定 8 月 5 日)	1012
生物危机·代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG、预定 99 年冬)	859
MOTHER 3 (64DD、NINTENDO、RPG、未定)	779
圣剑传说·玛娜传奇 (PS、SQUARE、A·RPG、预定 99 年夏)	726
口袋妖怪·金(银) (GB、NINTENDO、RPG、预定 6 月)	689
PERSONA 2·罪 (PS、ATLUS、RPG、预定 99 年夏)	514
奥伽战争 3·王者风范 (N64、QUEST、S·RPG、预定 99 年春)	424
格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG、未定)	403

日本家用机月间销售排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、99.2.11)	2980816(2980816)
怪物农场 2 (PS、TECMO、SLG、99.2.25)	274219(274219)
任天堂全明星!大乱斗猛冲兄弟 (N64、NINTENDO、ACT、99.1.21)	229756(229756)
宇宙战舰大和号·遥远之星伊斯甘德尔 (PS、BANDAI、SLG、99.2.4)	137613(137613)
装甲核心·斗技场之王 (PS、FROM SOFTWARE、ACT、99.2.4)	109785(109785)
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国 (GB、ENIX、RPG、98.9.25)	96100(1608788)
游戏王 怪兽大对决 (GB、KONAMI、TAB、98.12.17)	94830(1333910)
精神抖擞的皮卡秋 (N64、NINTENDO、ETC、98.12.12)	84561(656063)
能量宝石 (DC、CAPCOM、ACT、99.2.25)	84500(84500)
世嘉拉力锦标赛 2 (DC、SEGA、RAC、99.1.28)	80898(305174)

日本街机游戏当月排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR 射手 2·'99 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	152646
狂热节拍·完全混合版 (不详、KONAMI、模拟 DJ)	120173
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	63424
乔乔奇妙的冒险 (CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	52459
死亡之屋 2 (NAOMI、SEGA AM1、光枪)	48548
开赛(RACE ON) (SYSTEM 22、NAMCO、RAC)	42406
千钧一发 2 (SYSTEM 23、NAMCO、光枪)	41144
街霸 ZERO 3 (CPS 3、CAPCOM、FTG)	38154
电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	36020
SPIKE OUT·最终版 (MODEL 3 STEP 2、SEGA、3D-ACT)	25600

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)
马里奥聚会 (N64、NINTENDO OF AMERICA、BOG)
WCW/nWo Revenge (PS、THQ、ACT)
塞尔达传说 64·时之笛 (N64、NINTENDO OF AMERICA、A·RPG)
口袋妖怪·蓝 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
FROGGER (PS、HASBRO INTERACTIVE、ACT)
SYPHON FILTER (PS、9889 STUDIOS、ACT)
口袋妖怪·红 (GB、NINTENDO OF AMERICA、RPG)
黄金眼 007 (N64、NINTENDO OF AMERICA、3D-STG)
恶魔城 DRACULA·默示录 (N64、KONAMI OF AMERICA、ACT)
GT 赛车 (PS、SCE OF AMERICA、RAC)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 3 月 5 日的 533 号~3 月 26 日的 536 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 2 月 1 日~2 月 28 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 2 月 4 日~3 月 3 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 3 月 18 日~3 月 24 日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个,分别为"街机游戏当月排行榜"、"PS 游戏当月排行榜"、"SS 游戏当月排行榜"。此三个榜可选择填写,也可全部填写,但必须专榜专投,不能混在一起,并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限"中国电玩榜"包括的机种),排名不分先后,可以不填满五个,但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格,表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面,并在信封上注明收信地址为"北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)",请一定专信专投,一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时,请用正楷书写,字迹工整清晰,易于辨认;地址详细可靠,为日后发奖着想,最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写,信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

××××××××× 游戏当月排行榜

1、

2、

3、

4、

5、

对某游戏的一句评语:没有感想可以不填,如填写请注明游戏名称。

本期您最喜欢的栏目或文章:

本期您最不喜欢的栏目或文章:

对本期杂志的评语:

今后您最希望看到的栏目或文章:

您最希望看到本刊有那些改变:

姓名: 性别: 年龄: 玩龄: 现有机种:

职业:学生 身份证号:11010×830513345(无证此栏可不填)

联系地址:北京市××区××南里××楼×门×号 邮编:1000××

“中国电玩榜”真实反映国内电玩市场状况！

在刊登了今年的得奖办法之后，参加投票的玩友数量有所回升。应该说，这是一件有些悲哀的事，诺大的中国只有几千人投票，甚至赶不上“小”日本一周的投票量。归根结底是经济原因造成的。我们的电玩市场（如果真能算作是市场的话）比人家小多了，难怪人家对我们的市场没兴趣。所谓日本公司其实早对中国电玩市场垂涎三尺，却因为这样或那样的原因没进来而干着急的说法，完全是不负责任的呓语。不过，这恰恰使“中国电玩榜”能真实反映国内电玩情况，没有半点虚假的成分，所以我对“中国电玩榜”的前途很看好，决不会辜负它所担负的“使命”。

上个月我就说过“FF8”将会很快上榜，虽然明摆着是一句大实话，但“FF8”果然一举夺得 PS 榜第三的位置，这是史无前例的。令我感到不解的是，许多玩友仍钟情于领先“FF8” 46 票的 “FF7”，也就是说至少有 46 个玩友只投了“FF7”而没有投“FF8”。究竟是因为没有玩到“FF8”，还是觉得“FF8”制作得不好，在所选的五个 PS 游戏中都排不上号，着实令我不解。KONAMI 的“法国世界杯 98 最终版”在前作的带动下，终于出现在榜中，不知能坚持多久。其实“最终版”绝对不比前作差，并且修正了许多前作的不足，但由于电玩店中的老板多半不知自己店中究竟哪张盘是杂志上所说的“最终版”，导致很多想买的人根本买不到。象这样因为混乱的国内电玩市场造成的优秀作品不为人所知，岂止一个“最终版”呀！从业人员的普遍低素质和非正规的销售渠道，造成了目前国内电玩市场的混乱，同时也使“中国电玩榜”中的游戏总是变化不大，新游戏迟迟不能上榜，老游戏长期占据高位。这样的现象恐怕短时期内无法改变。

SS 榜中居然也有新游戏上榜，而且上来就是第九名，这就是移植自 95 年的电脑游戏大作“仙剑奇侠传”。要说 95 年水平的 RPG 登上排行榜实属不易，游戏风格和文字的汉化是最主要的原因吧。

日本方面最突出的就是“FF8”截止到 2 月 28 日为止，售出将近 300 万份，并一举登上当月排行榜首。至本期截稿时，它的销量超过了 330 万，成绩已经超过了前作。

MODEL 3 的大作“SPIKE OUT”出现在当月的街机榜上，这部可联线共同闯关的游戏已经在北京出现多日，很多人争相试玩，但其普及度和上国内榜的日子似乎还差得很远。

『中国电玩榜』外传

本月“中国电玩榜”的计票从 3月1日到 3月31日，总共收到有效选票 4548 张。玩友们所选出的游戏总共 539 种，其中包括：

- ARC 游戏 81 种，计 5811 票；
- SS 游戏 90 种，计 3167 票；
- PS 游戏 155 种，计 7883 票；
- FC 游戏 41 种，计 696 票；
- MD 游戏 75 种，计 1205 票；
- SFC 游戏 28 种，计 134 票；
- GB 游戏 61 种，计 1315 票；
- N64 游戏 9 种，计 61 票；

总票数合计 20272 票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、填写游戏名称时，一定要填写中文名称（包括游戏副标题）以及机种，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写“浪客剑心(PS)”，我们则无法判断是“浪客剑心”中的哪一款，应填写“浪客剑心 · 十勇士阴谋篇(PS)”或“浪客剑心 · 维新激斗篇(PS)”。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与“中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

广东广州	谢礼明	黑齐齐哈尔	丁海涛	广西南安	全杰	内蒙古扎兰屯	吴永恒	江西南昌	熊光剑
广东高州	容治平	浙江杭州	费晓磊	浙江海宁	沈勇	江西景德镇	曹默含	江苏连云港	王家昆
安徽合肥	陈识	安徽铜陵	潘子纲	山东莱西	战雪峰	湖北武汉	宋戈	浙江湖州	潘建飞
广西南宁	黄健	安徽蚌埠	徐楠	上海虹口	祖新明	广东郁南	黄伟强	新疆石河子	司淑君
江苏徐州	李鼎辉	浙江玉环	傅鹏	江苏南京	毛巍	重庆万州	张德雄	四川彭州	幸洪亮
河南周口	耿光	四川简阳	唐继强	福建福州	李辉	广东东莞	汉文聪	上海卢湾	邹昕
上海临山路	孙文峻	广东郁南	欧宇宽	辽宁沈阳	陶思光	广西梧州	潘健明	安徽蚌埠	张鹏
福建泉州	周微	浙江富阳	徐俊锋	上海青浦	彭文辉	四川宜宾	袁钲钲	黑龙江五常	彭柏松
上海浦东	刘杰峰	广西南宁	杨浩	吉林吉林	曲娜	安徽宿州	邵业杰	江苏吴江	张帆
安徽淮南	王连挺	广西苍梧	陈锟	云南大理	赖军	广东南海	冯国伦	广西龙州	刘敏奇



P&P联手 完全特报

“次世代PS”
——世纪末的最终幻想

责编/PⅡ

编者按:PS2的性能公布之后,震惊了所有人。有人大喜过望,有人黯然神伤,有人兴奋异常奔走相告,有人镇定自若反唇相讥;而作为编者和游戏爱好者,PINSER与PERFECT(电玩迷新组织,“PⅡ”)只有一个目的:尽量全面地报导相关事件和评论,让所有的爱好者在看到不同的文章后,能通过自己的分析来选择自己最想要的游戏主机。

应上期之约,本期我们组织了多篇文章。首先是我们从SCEI公司得到的关于PS2的详细技术数据和文字资料,我们翻译之后,请动态技术服务主页*的作者Eggman对文章中的关键之处作了批注。文章中的内容完全是SCEI所提供的。*然后,大家将看到的是来自美国的特约作者叶展和国内的新特约作者王骏生,从不同的角度和观点所写的关于对PS2未来形势的正反两方面文章。

来自SCEI的官方声音

“次世代PS”,世界上第一部真正意义上的128位游戏机

SCEI自从1994年12月开始发售32位家用游戏机“PLAY STATION”,一直致力于新系统的进一步研究与开发,现在新系统终于公开了。这套系统是以将来家庭中担任数码娱乐主要对象为目的而开发的。

98年末,全世界的PS产量达到了5000万台。由于PS采用了图形合成器,游戏画面是经过演算处理即时生成的,使得游戏内容的表现从以前的2D扩大到3D领域;并且由于采用的CD-ROM作为存储媒体,长生了许多大容量、多革新的游戏产生。

这次开发的“次世代PS”所采用的图形合成器“GS”生成的图像,比家用电视的最高画质还要强大,可以用它强大的演算系统所即时生成的图像,创造出假想的世界和极具个性的角色。以前的CG技术所表现出来的世界,其实还是很生硬的,缺乏生气。而“次世代PS”通过纯粹的计算处理所表现的风与波纹,能够再现角色头发或衣服迎风飘动的美丽样子。

SCEI把这一点称作“感情合成”(Emotion Synthesis)。要实现这点,除了要开发新的软件技术,同时也要有能进行多种不同的强大的即时演算处理的电脑系统。所要求的性能就要远超最先进的电脑和工作站的演算能力,足以与用于科学技术模拟的大型超级计算机的演算能力匹敌。

这次开发的“次世代PS”拥有大幅凌驾于最先进PC的演算性能,及拥有128位数据处理能力的CPU,开发了凌驾于业务用最高性能的图形工作站之上的图像处理器,可以表现极真实的CG图像。电影界如果利用它可以体验用即时处理生成的CG电影,这在世界上是独一无二的。

这次的系统为了给巨大的数据和程序的存储找到适当的媒体,采用容量大幅提高的DVD-ROM也兼容以前的CD-ROM。新系统的演算能力高速化,可以大幅削减非即时演算数据量,即使用CD-ROM作媒体,数据也可以容纳得下,更不用说大容量的DVD-ROM了,足以广泛对应将来的数码娱乐。另外,图像压缩的格式采用了在电影DVD中广泛使用的MPEG 2,可以保持材质数据与背景图像的压缩。

音效方面对现行的PS用的音源进行扩张,能够表现丰富的数码音乐。利用CPU强大的演算处理能力能生动的表现软件音源与效果处理、AC-3与DTS等最新的数码立体音响的处理,扩展的多媒体命令也可以即时实行。足以超过一切电影音乐媒体的表现力,在新的数码娱乐世界中将大有作为。

全世界约有3000款对应PS的软件,它们可以在“次世代PS”上继续供人们享乐,实现了游戏主机的“向下兼容”。在强大的演算能力与大内存支持的新系统环境中,采用与现在PS同样32位CPU核心的新I/O处理器,保证能实现指令代码的互换性。

蛋评:这个“向下兼容”是强有力的保证,可以使玩家放心地购买PS2主机而不用担心没有软件,软件开发商也同时有了一个“缓冲期”,可以一边继续开发PS的游戏,一边着手对新主机的编程环境进行熟悉工作,从而实现“平稳过渡”。不过SONY为了保证最好的兼容性,并没有使原来的PS游戏的画面效果在新主机上面加以提升,这也算是小小的遗憾吧,否则的话很多游戏都值得重新认真地去再玩一遍呢!

搭载了上述技术的“次世代PS”将于明年在日本发售,而欧美则准备在2000年秋发售。为各厂商提供的软件开发系统将在今春陆续提供给厂商。

SCEI在今后要把革新的电脑技术与数码AV技术相融合,并积极努力地创造全新的电脑娱乐。

“次世代”PS的主要技术性能

CPU 128位“Emotion Engine”
- 时钟频率:300MHz
- 高速缓存 命令:16KB、数据:8KB+16KB(SP)
- 主内存 Direct RDRAM

内存容量 32MB
- 内存总线带宽:3.2GB(GIGA BYTE)/秒
- 协处理器 FPU
- (浮点乘法累加器×1、浮点除法器×1)
- 矢量运算单位 VU0+VU1
- (浮点乘法累加器×9、浮点除法器×3)
- 浮点运算性能:6.2GFLOPS/秒
- 3DCG坐标运算性能:6600万polygon/秒
- 压缩图像解码:MPEG2

图形芯片 “Graphics Synthesizer”
- 时钟频率:150MHz
- DRAM总线带宽:48GB(GIGA BYTE)/秒
- DRAM总线宽:2560bit
- 象素构成 RGB:Alpha:Z-Buffer(24:8:32)
- 最大描画性能:7500万polygon/秒

声音处理 SPU2+CPU
- 同时发声数 ADPCM:48路(SPU2)+软件音源
- 采样频率:44.1/48KHz

IOP I/O处理器
- CPU核心:PS CPU
- 时钟频率:33.8/37.5MHz
- Sub-BUS:32bit
- 输入输出:*IEEE1394,USB*
- 通信接口:对应PC-Card(PCMCIA)

媒体 *CD-ROM/DVD-ROM*

为了达到与 PS 的互换 开发对应"次世代 PS"的 I/O 处理器

SCEI 与 LSI LOGIC 公司共同开发对应"次世代 PS"的 I/O 处理器。此处理器为内藏型，能够保证 100% 的与 PS 进行互换，采用数码机器中标准界面，可以支持 USB 与 IEEE1394。（蛋评：实际上，IEEE1394 的设备现在还非常罕见。）

"次世代 PS"的 I/O 处理器是在 PS 的 CPU 基础上，扩充了高速缓存，追加了比原来数据传送速度提高 4 倍的高性能 DMA 通道，串行总线控制器的性能向上提高了 20 倍以上，这个处理器负责 USB 以及 IEEE1394 的控制。

USB 界面是业界标准的 OHCI(open host controller interface) 式样，传送速度较低，用来对应传送速度在 1.5Mbps(Mega bits per second) 到 12Mbps 之间的设备。IEEE1394 可以在 100Mbps 到 400Mbps 的速度传送数据。

采用 USB 与 IEEE1394 可以与 video deck、顶置盒、数码摄像机、打印机、手柄、键盘、鼠标等等电脑与普通电器进行数据交换。

蛋评：USB 经成为了业界（电脑界）的标准输出接口，所有新式的电脑主板上面都有 USB 的接口，虽然现在 USB 的设备还不是很多，但是这毕竟是发展方向，PS2 能采用标准的接口实在是明智之举，省却了将来的很多麻烦。这样是不是还能吸引更多的电脑玩家来购买呢？不得而知。

对应"次世代 PS"的图形处理芯片是搭载了 DRAM 的图形处理器

SCEI 为"次世代 PS"开发了搭载了 DRAM/LOGIC 的图形处理器，这个处理器的带宽达到了 2560bits（蛋评：是 PC 用的图形加速器数据幅的 20 倍，PC 现在的图形加速器最大是 128 位宽度的，不过可以肯定不会有比电脑强 20 倍的性能啦！），这个利用巨大带宽的超并行渲染图形引擎名为"Graphics Synthesizer"（图形合成器，简称 GS）。

"GS"的结构设计是以 PS 的为基础，以生成实时演算图像、追求终极的效果为设计概念。通过"GS"计算生成的数据转化而成的最终可视图像与现在的芯片相比有大幅的强化，可以生成与 CG 电影相媲美的高品位 3DCG，不但能对应现在的电视，而且能够对应将来的高清晰度电视。（蛋评：就是说，我们现在在 PS 上看到的过场动画将来在这个"GS"上面都将是即时生成的！）

像素引擎（pixel engine）和显存（VRAM）之间的存储带宽对图形处理器的描画能力起最终的决定作用，以前的系统通常是用普通内存来代替显存，想要得到理想的 3D 渲染性能比较困难，而"GS"的系统是搭载了 DRAM 的处理器，DRAM 槽与高速逻辑回路集成在单一的硅芯片上，每个芯片都能确保实现每秒 48GB(GIGA BYTE) 的巨大带宽，达到目前最新 PC 用图形加速器处理能力 20 倍以上的画面渲染性能。

蛋评：说通俗一点，就是在这个"GS"的芯片里面有非常大的以 DRAM 为构架的 CACHE(缓存)，但是 DRAM 的效能如何有点令人怀疑……不过单就这个巨大的带宽来看，的确很厉害！

"GS"在描绘微小 POLYGON 的情况下，最大可以达到每秒 7500 万个；粒子渲染速度则是 1 亿 5000 万；在这样的描画能力下，让即时演算的画面达到与电影相近的水平是不难的。当将 Z－Buffer、材质贴图、光源效果、半透明 POLYGON 描画效果全部加上，"GS"可以达到连续每秒 2000 万个 POLYGON 的处理能力。

蛋评：就是说，渲染不带任何效果的多边形的速度最快（这是当然的），7500 万 polygon/秒，当将所有的效果都加上去之后，就变成了 2000 万，要知道 SEGA 用来制作"VF3"的著名底板 MODEL3 带全部效果的渲染速度不过是 100 万 polygon/秒而已！其 20 倍是什么景象真的只有天知道……

由于采用了新的结构设计，"GS"可以借助主 CPU 进行超高速的过滤处理与回归的渲染处理，达到象高价专用的图形工作站所即时演算生成的超高品位图像，轻松愉快地制作互动数码娱乐应用程序。如果在融合了电影、音乐和电脑的话，就可以在将来创造出全新的娱乐形式。

蛋评：也许达到电影级别的图像水准就要实现了！发布会上面的演示片断来看，PS2 的机能果然不同凡响，"FF8"那段著名的舞会场景在 PS 上面是以播片的方式展现的，在 PS2 上面就成为及时演算生成的了！而且效果并不差！

"Graphics Synthesizer"的基本数据

"GS"核心：内藏 DRAM 并行渲染处理器

时钟频率：150MHz

像素引擎数：16 并列

搭载 DRAM 容量：4MB@150MHz

蛋评：4 兆！这可是一个大数字，要知道 INTEL 专门用于服务器的奔腾 3 至强处理器也不过只有 2 兆缓存而已！

总存储带宽：48GB/秒

内部总数据总线宽：2560bits

读：1024bits

写：1024bits

贴图：512bits

蛋评：各个功能的带宽是独立的，这样大大地提高了处理效率。

最大表现色数：32bits(RGBA：各 8bits)

Z－Buffer：32bits

图像处理机能：材质贴图/凹凸贴图

雾化，Alpha 混合

Bi－/三线过滤

MIPMAP，边缘抗锯齿

多通道渲染

蛋评：仅从技术层面上看，这里面并没有什么新技术，但是由于其强大的处理速度，就可以带来完全不同的震撼效果！

描画性能

像素填充率：24 亿 pix/秒(Z,A)

12 亿 pix/秒(Z,A,T)

粒子渲染性能：1 亿 5000 万个/秒

POLYGON 描画性能：7500 万个/秒（微小 POLYGON）

5000 万个/秒（48pix 四角形，Z,A）

3000 万个/秒（50pix 三角形，Z,A）

2500 万个/秒（48pix 四角形，Z,A,T）

Sprite（活动块）描画性能：6600 万 polygon/秒

图像输出格式：NTSC/PAL

DTV（数码电视）

VESA（最大 1280×1024dot）

蛋评：从现实输出来看，终于突破了老式电视的限制，达到了新的分辨率层次，居然支持电脑显示器了！这么说来，会不会制造可用于电脑的 3D 加速卡呢？不过从 PS 的一贯表现来看，将来也许会出现取消很多输出装置的简化版本主机，目的么，自然是降低成本了！

处理器：0.25 微米

总晶体管数：43MTr.

模片尺寸：279 平方毫米

封装：384 脚 BGA 封装

蛋评：从制造工艺上来看，在 2000 年之后 0.25 微米将会成为普遍应用的技术。成本肯定不会很高的，这样的话主机的价格自然也就降下来了。不过话说回来，用这样技术造出来的芯片为何能有如此强大的机能，的确还是一个谜。这也许都应该归功于那个巨大的缓存吧。

对应"次世代 PS"的世界最高速 128 位 CPU"Emotion Engine"

SCEI 和东芝共同开发了对应"次世代 PS"的 128 位 CPU"情感引擎"(简称 EE)。此 CPU 具有高速处理膨大的多媒体情报的能力，数据总线、包括高速缓存在内的全部寄存器均 128 位化，采用最先进的 0.18 微米制作工艺，在一个芯片中的系统 LSI 集成了全部演算机能。"EE"是

世界上第一个完全意义上的 128 位 CPU。

蛋评：从 CPU 的制造工艺上来说，的确是走在了技术的前沿，但是仅仅 300MHz 的 CPU 内核为什么非要使用 0.18 微米的技术实在令人费解……要知道 450MHZ 的奔腾处理芯片也不过就是 0.25 微米技术的产品。

这次开发的 CPU 主要用于游戏，在将来的数码娱乐应用程序中也可以作为核心的媒体处理器使用，与最新的 PC 等使用的 CPU 相比在浮点运算位数上有明显的提高。在单一的硅芯片上，两个可以实行 128 位的 SIMD 扩张多媒体命令的 64 位整数运算器（IU）、两个独立的实现 VLIW 结构程序的浮点矢量运算器（VU0，VU1）、MPEG 2 的解码回路（IPU）、高性能 DMA 控制器集成在一起，可以高速实行通用 PC 所搭载的 CPU 在即时演算处理时很困难的复杂物理演算 NURBS 等曲面演算和三维坐标演算。

蛋评：以前的 3D 游戏都是以“多边形”来描绘，现在 PS2 提出了“曲面描绘”这个新概念，从本质上来说“曲面”当然也不可避免地要由多边形来构成，但是这个新的“曲面”却能大大提高画面水准，棱角分明的概念将一去不返了！我们将会看到光滑柔和的 3D 造型，这当然就是“曲面技术”带来的好处了！

由于数据的处理全部都在一个 128 位化的芯片上，可以高速处理和瞬间传送大量的多媒体数据信息。现在 PC 所使用 CPU 的基本数据构造是 64 位的，最新的游戏机仅仅是 32 位的（包括 DC）。同时，高速运转的 CPU 所支配的主内存，是十分令人期待的具有两个 DMA 通道的内存，称为“RDRAM”，能够确保 3.2GB/秒的总线带宽。这是现在 PC 用内存（PC/100）性能的 4 倍。

同时，在同一芯片上搭载 MPEG 2 的 MACRO BLOCK LAYER DECODE，可以使高品位的 3DCG 材质数据与跟 DVD 图像同级别的高品位动画在应用程序中和 3DCG 的运算同时进行，创造出未来的电脑与图像/音乐综合新型数码娱乐的应用所适宜的环境。

蛋评：这说明什么问题呢？可以在背景播放 DVD 的同时，在前景上面还有游戏在进行哦！

DVD 肯定是将来的标准，SONY 作为 DVD 规格的缔造者当然不会放过这个宣传它的绝佳机会了！当然了，未来的游戏使用 DVD 作为存储媒介从容量上来说也是必须的。）

将“GS”CPU 的整体演算性能加在一起，浮点演算性能 6.2GFLOPS/秒，可以称得上是超级计算机，在运算 3DCG 时使用标准的坐标/透视变换处理的情况下，演算性能的峰值能达到 6600 万 polygon/秒，可以匹敌目前制作电影用的高标准图形工作站。

“Emotion Engine”的基本数据

CPU 核心：128 位 RISC（MIPS - subset）
时钟频率：300MHz
整数演算器：64 位（2 - way superscalar）
多媒体扩张命令：128 位 × 107 种类
GPR（整数寄存器）：128 位 × 32 个
TLB：48 double entry
命令高速缓存：16KB（2 - way）
数据高速缓存：8KB（2 - way）
高速暂存存储器：16KB（dual - port）
主内存：32MB（RDRAM × 2ch @ 800MHz）
内存总线带宽：3.2GB/秒
DMA：10 - channel
协处理器 1：FPU（FMAC × 1、FDIV × 1）
协处理器 2：VU0（FMAC × 4、FDIV × 1）
MICRO 命令用内存：（I：16KB/D：16KB）
浮点演算性能：6.2GFLOPS
坐标变换 + 透视变换：6600 万 polygon/秒
　　+ 光源计算：3800 万 polygon/秒
　　　+ 雾：3600 万 polygon/秒
曲面生成：1600 万 polygon/秒
IPU：MPEG 2 MACRO BLOCK LAYER DECODE
画像处理速度：15000 万 pix/秒
内核刻线宽度：0.18 微米
核心电压：1.8V
功率：15W
金属配线层数：4
总晶体管数：10.5M Tr.
模片尺寸：240 平方毫米
封装：540 脚 PBGA 封装

蛋评：从技术指数上来说这个 CPU 与 INTEL 的 P Ⅱ 相比除了浮点运算和总线宽度之外没有任何优势可言，但是其浮点运算能力的确令人咋舌——竟是 P Ⅱ 400 的 16 倍！看来做游戏机的 CPU 没有特别的“两下子”还真不行！

SONY 震惊了世界

文/本刊驻美特约记者 叶展

不是我不明白，这世界变化快！

没有人会预料到 SONY 会在这个时候公布 PS 下一代主机的正式消息，也没有人会预料到 PS 的下一代主机竟会这么强大！在人们还沉浸于 DREAMCAST 的“强劲”机能时，当人们还在为每秒 300 万 POLYGON 欢呼雀跃时，当人们为 SEGA 送上无数溢美之词后，SONY 把薄薄一纸性能指标递到我们面前：

128 位 300MHz CPU
6600 万 POLYGON 每秒
向下兼容 PS
DVD
……

而我们已被先前的喜悦耗尽了所有的表达方式，现在只剩下目瞪口呆！待清醒之后，我们才开始认识到这意味着什么！

这部谜一样的梦幻主机，在又一个千禧年到来之际，轻轻掀开面纱的一角，让我们初窥端倪。我们可以听到各地的玩家们小声嘟囔着：“Is it too good to be true?”

没有人有心理准备！SONY 震惊了世界！

PS2 是革命性而非渐进性的

对 PS 下一代主机，我们暂且称之为 PS2 吧。尽管不知道这名字是出于 SONY 内部的可靠来源还是来自街头巷尾的随意杜撰。目前为止我们所知道的仅是 SONY 在互连网上注册了 www.playstation2.com 和 www.playstation2000.com 两个网址。

从 16 位机的二维 SPRITE 到 32 位机的三维图像是一个飞跃，那么从 32 位机到新一代游戏机的飞跃又是什么呢？SEGA 的 DREAMCAST 试图给我们一个答案，但不太令人满意。说实在的，DC 是被赶出来的！DC 只不过是现有成熟技术的拼凑！DC 只不过是游戏机发展历程中的一小步！

而 PS2 现在要做的是一个大跨度飞跃！

PS2 上体现的是革命性而非渐进性！革命性既体现在技术上，也体现在商业模式上！可以说是全方位的革命！在技术领域的影响更将超越游戏机和游戏业本身！PS2 上采用的技术将是前所未有的！

PS2 的 CPU 和图形处理器将采用 0.18 微米的半导体制造技术，这在

全世界的半导体行业都没有先例！SONY 和 TOSHIBA 将建立一个合资公司来负责 CPU 的生产，TOSHIBA 将拥有 51% 股份，SONY 则为 49%。SONY 将为 CPU 的生产线注资 4 亿美元。同时，SONY 自己将建立一家独立运作的子公司专门负责图形处理器的生产，全部设备投资预计近 6 亿美元！

迄今为止未有任何公司使用 0.18 微米技术大规模生产芯片。NEC 在过去一年半的时间里耗资 10 亿美元，在美国加州建立 0.18 微米半导体生产线。但目前还未达到实用阶段，故一直未投产！DC 上的 SH4 采用的则是 0.25 微米技术！

倘若 SONY 和 TOSHIBA 第一个将 0.18 微米技术付诸实用，将对全世界的半导体业的格局产生重大影响！我们不禁要问：如果只是为了一个游戏机，至于吗？SONY 的真正用意何在？

在存储媒体方面，DVD 在美国远未普及，市场份额小得可怜！SONY 一上来就宣布 PS2 使用 DVD，难道是要用 PS2 启动整个 DVD 的市场？

向下兼容性，即用新一代主机玩旧主机的游戏。关于这个问题，实际上更多的是商业策略的问题而不是技术问题，是需要不需要的问题而不是能不能的问题。在以前游戏机的商业运作模式中，向下兼容性长期被游戏机厂商所忽略。通过宣布 PS2 将支持所有 PS 的游戏，SONY 第一次在游戏机的商业运作中引入了向下兼容性的概念！而这样一下就敲定了 PS 庞大的现有玩家群！向下兼容性保护了玩家在软件方面的投资（起码是给了玩家这样的一个假象）。PS 的拥趸们这下该扬眉吐气了！

SONY 的革命性也与任天堂的保守形成鲜明对比！SONY 在 PS 拥有庞大的装机量后仍然锐气不减，不仅仅是消极地保持既得利益，而是更加雄心勃勃地开拓大市场，同时兼顾革新（新的存储媒体，制造技术）和继承（向下兼容），其魄力令人赞赏！

SEGA 的天空总是下雨？

SEGA 的前途又被投上了阴影！DREAMCAST 刚在日本推出时，美国游戏杂志的一篇专栏文章就这样写道："SEGA 的游行已经开始，SONY 马上就要行云布雨了？"DC 的游行是否会被瓢泼大雨无情的冲乱？若单就美国市场来看，SEGA 打翻身仗的机会不是很多，如果不是没有的话！

首先从用户基础上看，SEGA 已经被美国公众完全遗忘了。美国 GAMEWEEK 杂志几个月前对下一代游戏机的市场前景进行了问卷调查。调查报告的结果中关于 DC 的部分令人啼笑皆非！只有 24% 的受调查者知道 DC 的存在。而在这 24% 的人中，竟只有 24% 知道 DC 是 SEGA 的产品，其他人或者根本不知道 DC 是谁生产的，或是把 DC 张冠李戴到任天堂和 SONY 头上。而 PS2 尽管在调查时还没有任何官方消息推出，但已经有 60% 的玩家知道有这么个东西，在这 60% 玩家中有 75% 的人可准确地说出 PS2 是 SONY 的产品。SONY 的品牌威力可见一般！

迄今为止尚未见 SEGA 在美国采取任何重大举措来重建自己的企业形象，竖立 DC 品牌。年底 DC 就要在美国发售了，但这里的黎明静悄悄，感受不到任何"战斗"的紧张气氛！如果不能在美国市场收复失地，SEGA 的复兴将只不过是一场黄粱美梦！

其次从实力对比上看，SEGA 面对的是一个巨人。可以说两个公司根本不在一个等级上：SONY 代表的是一个涵盖电影制作、音乐发行、家电产品、计算机设备等诸多领域的庞大帝国。如果我们硬要把公司们分级归类的话，SONY 是跨多种行业的超大型公司，SEGA 是兼顾软硬件的单一行业内的大公司，SQUARE 是纯软件的中等规模技术型公司。弱者和强者面对面拼实力、拼财力、打持久战是十分不明智的。

当一个巨人没有真正进入一个领域时，你可以对他的财力和技术嗤之以鼻，你可以说巨人虽然是巨人，但巨人并不真正熟悉游戏业界。但象 SONY 这样的巨人一旦真正进入了这个领域并取得了优势，那么其他公司的机会就会很渺茫了！

PS2 发售前留给 SEGA 的准备时间不多了！SEGA 在美国如何唱 DC 这台戏，人们将拭目以待！

LINUX 与 WINDOWS 之战？

3 月 11 日在 SONY 的一次内部会议上，SCEA 负责研发和联络第三方软件开发商的高级主管向 SONY 内部员工展示了 PS2 的开发系统。作为 SONY 公司的内部会议，自然不会向外界公布任何消息。但对神通广大无孔不入的业界间谍网来说，世界上没有任何秘密可言！NEXT GENERATION 杂志社当天就得到了消息。他们从安插在 SONY 内部的谍报人员（即所谓沉底鱼）得到的报告是称："今天（3 月 11 日），从 SONY 内部演示会上得到的信息使我确信：LINUX 将是 PS2 的开发平台！他们看来完全避开了 WINDOWS 系统！"

果然是地地道道的谍报人员用语！看来 SONY 将不得不考虑进行内部清洗了！

LINUX 是 UNIX 的一种免费版本，可在多种硬件平台上使用，如 INTEL、SGI 和 Apple。其优点是代码公开，任何人都可修改其内核。比之 WINDOWS 系统，LINUX 更受程序员等专业人士青睐。

如果说 3 月 2 日 SONY 公布的 PS2 性能指标是向 SEGA 心窝射出的一支利箭的话，那么在 PS2 的开发系统上使用 LINUX 而不是 WINDOWS 操作系统，则不亚于在试图进入游戏软件业的微软的脸上打了一个清脆响亮的耳光。

作为游戏业当今的霸主，我们已经说过 SONY 推出 PS2 的目的并不仅仅是要保有 PS 原来的用户，而其更宏伟的目标是使 PS2 在 21 世纪成为象录像机一样普及的娱乐工具。而在 PS2 开发系统中刻意回避了 WINDOWS 操作系统，这对十分看好游戏业并力图插一脚的微软来说，绝对是个强烈的刺激。由于 PS 现有的地位和 PS2 的良好前景，SONY 此举就等于要将微软排斥于未来家用机市场之外！

SONY 对微软说不！对牙眦必报的微软来说，这是绝对不能容忍的！

微软曾一度宣称 LINUX 是一个很差的操作系统？但实际上微软早已将 LINUX 看成了近期对其最大的威胁，尤其是对其 WINDOWS 操作系统垄断地位的最大威胁！微软将不惜采取各种措施，不遗余力地要将这个越来越受到欢迎的免费的操作系统扼杀在摇篮中（并无贬义）。而同时 LINUX 的用户和开发群体也开始组织起来，认真考虑在操作系统领域正式和微软分庭抗礼。

对任何公司来说，选择和微软作对都将是十分危险的，就象走上一条荆棘丛生的道路。迄今为止，曾经胆敢和微软叫板的公司的日子都不太好过，远的如 LOTUS，近的如刚被 AOL 购并的 NETSCAPE。但 SONY 和那些公司不同，如上所述，那些公司只是中等规模的技术型公司，而 SONY 是跨行业的超大型公司。有人说 SONY 在玩火，我们说 SONY 有玩火的资本！

LINUX 和 WINDOWS 之间的战火已经蔓延到了家用游戏机上，马上就要有好戏看了！

硬件未出，模拟器先行

SONY 不久前刚和开发 PS 模拟器的软件商打了一场失败的官司，而现在传来令人吃惊的消息证明 SONY 自己准备在 PS2 的开发中广泛使用模拟器技术！

位于美国加州的 CYGNUS 软件公司早在两年前就在 SONY 的授意下开始开发 PS2 的模拟器软件。这个软件运行于使用 LINUX 操作系统的 INTEL 结构体系的机器上，通过用软件模拟硬件，向编程人员提供了完整的 PS2 的运行/开发/测试的环境。

采用软件模拟器技术将极大加速 PS2 软件的开发速度，特别是缩短第三方软件公司的学习熟悉开发过程，使得 PS2 正式推出时获得足够数量的游戏软件支持。在以前的 PS 时代是由 SONY 向软件公司们提供专门用于开发的 PS（俗称蓝机），软件公司们收到蓝机后才能开始为 PS 开发软件。由于蓝机的开发生产都要一定时间，有时会出现供不应求或技术支持来不及的问题。使用软件模拟器，游戏软件公司们不必等到 PS2 的硬件完全正式推出后才开始开发工作，可以直接在自己的机器上熟悉 PS2 的编程。因为 PS2 的硬件还未最终确定啊！而要等 PS2 硬件规格完全确定后再开始软件开发肯定太晚了！

现在在各游戏软件公司里，对 PS2 的熟悉和准备工作正在如火如荼地展开着。当然，据说也有少数家伙以用 PS2 模拟器玩 PS 软件为乐，还美其名曰测试 PS2 的向下兼容性……

国内的爱好者们若能搞到一套模拟器软件，就可以装到自己的 PENTIUM 机上，既可玩 PS 和 PS2 的所有软件，又可学习编程，不亦乐乎？（并无宣传煽动盗版之意！）

另外的开发支持软件包括 CYGNUS 公司的 GNUPro，这是标准的 C/C++编程工具，专门为 PS2 进行了优化。

三维动画软件包方面，SOFTIMAGE 是 PS 开发的首选三维工具。SOFTIMAGE 公司的发言人宣称他们还将继续支持 PS2 的开发！饶有兴味的是 SOFTIMAGE 本来是微软旗下的公司，但 1998 年被微软转卖给 AVID 公司了。SOFTIMAGE 的三维动画软件运行于 SGI 工作站和 NT 工作站上，享有盛誉。

尚存诸多不确定因素

"我从未说谎或教唆人说谎，但我确实误导了公众！"这是美国总统克林顿在白宫就绯闻案作证时的证词。西方政客是玩弄文字游戏的高手，而在这方面商人们则有过之而无不及！



SEGA 也从未说过谎，SEGA 从未明确说 DC 是 128 位机呀！但 SEGA 确实误导了广大玩家，也包括媒体。说谎和误导的效果是完全一样的，只不过误导不必负任何法律责任。

一朝被蛇咬，十年怕井绳！被 SEGA 耍过一次的玩家心有余悸，对一切都带着怀疑的眼镜！

SONY 会不会使用同样的伎俩？

在笔者第一次拿到 PS2 性能指标的那个晚上，临睡前在床上又逐字逐句地细细地把 SONY 发言人的稿子看了两三遍，反复琢磨看看有没有理解错误。这是我第一次对自己英文阅读的信心产生动摇。而与其说我不相信自己的英文阅读能力，还不如说我对游戏公司们产生了信任危机。读过几遍之后，我对自己说：That's it！就这样了。字面上看来似乎无懈可击，具体情况还是走着瞧吧！

在 PS2 如此诱人的性能指标背后，肯定还是有很多不确定的因素！SONY 在新闻发布会上自己也强调，所介绍的只是下一代游戏机所基于的技术，并不是对整个游戏机系统的最终的性能指标。CPU 和图形处理器的性能指标单独摆在那里的确让人惊叹不已，集成到系统中会不会缩水？图形处理器每秒 7500 万 POLYGON 是纯 POLYGON 无其他效果下的数据。SONY 说当加上 Z 缓冲、材质、光影、透明效果后，每秒 POLYGON 下降为 2000 万每秒。就这也是 DC 的 6 倍以上了！还是令人感到恐怖啊！

另外的风险来自 PS2 的革命性：没有任何公司有使用 0.18 微米技术大规模生产芯片的经验，CPU 和图形处理器的生产计划是否能如期进行？DVD 的市场是否能顺利打开？是否完全支持 DVD 影碟播放？性能指标这么高，那价格呢？诸多的问题萦绕在人们心中。

SONY 公布了 PS2 冰山的一角，产生的疑惑比解决的疑惑还多！玩家们还是满头雾水！也许这也是 SONY 市场宣传策略的成功之处吧！

结语

中国有句古话：富不过三代！返观任天堂，其在家用游戏机市场的垄断地位也只维持了两代，从 8 位红白机到 16 位超任！无可置疑，家用游戏机领域 SONY 的时代已经到来！但 SONY 能把优势维持多久？SONY 有其它公司无法比拟的优势，但其它公司也绝不是一摊豆腐，微软、任天堂、摩托罗拉、INTEL 都在一旁虎视眈眈着。在 SONY 公布了 PS2 的 CPU 和图形处理器的性能指标后，有记者去问 INTEL 公司他们是否认为这么强大的 CPU 会对 WINTEL 体系产生重大威胁，INTEL 公司的发言人对此不置一词！PS2 给整个游戏业，计算机和半导体业带来的震撼可见一斑！

让我们衷心祝愿：SONY，在 NEW MILLENNIUM，走好，走稳！

新世纪最危险的游戏—索尼VS世嘉

文/特约撰稿人 王骏生

人们对索尼新世代主机的兴趣，退却得似乎比预想的要快的多。也许因为 PSX2 究竟还只是白纸一张，也许业界对越来越疯狂的硬件竞争失去了兴趣，也许……也许因为游戏已过于危险，除了这两大对垒的集团，第三方软件商已不敢冲上。

99 年 3 月底，从索尼内部传来的消息称，新一代的 PSX 将采用 LINUX 和 SGI 的操作系统。这无疑是以索尼为首的新兴娱乐业集团对世嘉微软等老牌企业联合阵线的公然挑衅，消息传出，舆论一片大哗。

这已经远非是游戏，而是一场战争。

新世纪媒体霸主地位的战争。

质疑环绕索尼左右

仅仅在索尼公布了令人瞠目结舌的演示画面和强劲机能之后的数小时，业界惊呼"DC 杀手"的余音尚萦绕梁间，就有不少专业人士纷纷发表评论，对索尼新一代主机提出了质疑。这恐怕是连索尼也未曾想到的。

质疑主要集中在三点上：PSX2 是否真的有超越 DC 十倍的能力？谁来开发 PSX2 的游戏？索尼真的能够在明年 3 月甚至更早的时候推出新主机？

美国著名电玩杂志"次世代"（NEXT－GENERATION）撰文指出，PSX2 号称多边形处理能力超过每秒 5500 万个，首先便将人们对 DC 的信心一扫而光，但是这仅仅是理想值而已。索尼自己承认，每多开一个特效，PSX2 的多边形处理能力就会相应的减少——但是减少的比例令人瞠目结舌：开放平行光源处理效果之后，PSX2 的多边形处理能力就降到每秒 3200 万个左右；同时开放光源和雾化处理，又降到每秒 3000 个；单开放一个图形表面修补机能，其多边形处理力就成为每秒 1300 万个（编者：数据来源自美国"官方 PS 杂志"《OFFICIAL PLAYSTAION MAGAZINE》99 年 4 月号，第 26 页）……其降低的幅度和力度实在罕见，这不由得不使人怀疑，索尼是否是仅仅为了追求轰动效应才把宣传重点放到所谓"超越 DC 十倍"的多边形处理能力上的？索尼官方宣布，PSX2 特殊效果全开后的多边形处理值是每秒 500 至 600 万个，且不去研究这是否为理想效果，单单看数值就从每秒 5500 万降到了每秒 600 万，多边形处理能力"能"有这样大的波动，也就足够令人不安的了。（笔者：在本稿成文期间，网络上所流传的 PSX2 多边形能力又陡然从每秒 5500 万"增加"到 7500 万个，索尼方面并没有对该消息加以证实。但是 SONY 的纵容和暧昧，与这个突然多出的 2000 万多边形能力很容易使令人想起当初世嘉对"梦工场"主机位元数的误导。一个构架已经确定的主机，其处理能力能够在数天之内有超过 40% 的变化，确实颇为有趣。）

文章同时指出，非常耐人寻味的是，DC 的多边形理想值号称最高每秒 450 万，看上去与 PSX2 的 5500 万（7500 万？）简直有天壤之别，但这却是所有特效全开之后的数值。如果按照索尼的计算方法来看，DC 至少也有"每秒处理 6000 万个多边形"的能力。与 PSX2 相比自然尚有差距，但完全比不上 7500 万对 450 万那么震撼人心了。

这绝对是索尼宣传手段无疑。

来自业界其他的评论亦称，索尼提供的展示画面也并非十全十美，尤其是史克威尔重作的 FF8 片段有比较明显的 BUG。兴奋之余，更有一些游戏开发商开始怀疑起索尼是否可靠。

"我还在等那一条倒霉的恐龙，"一位看了索尼 PSX2 演示画面的游戏开发商说，"我不知道它什么时候能爬到 PS 上。"

他所指的恐龙是索尼在 94 年演示 PS 机能时的产物，那出色的画面质量和摄人效果至今未能在 PS 上登场。而在今年的展示会上，这条恐龙以更令人惊讶的骨架面貌出现。

当然，所有人都知道理想值和演示画面是做不了数的。非但索尼如此，世嘉在土星甚至 DC 上的表现也有不少夸张的成分。

"他们这样说只是为了报导，"另一个软件公司的开发人员称，"他们根本就没有计算各种特效和数据传递速度。""就算索尼真的能够到达这样的水平，又怎么样？这充其量不过是多边形处理能力而已……开发的环境，游戏的实际质量，这些东西在哪里？游戏不单单是多边形！"

与此相呼应的，是关于 PSX2 演示画面的内幕消息纷纷传出、真假莫测。其中最令人吃惊的就是：当日南梦宫展示的 PSX2 铁拳画面，实际上根本只是稍作处理的 DC 版画面而已！对此传言南梦宫至今没有表态。

不过也有相当一部分的业界人士对 PSX2 表示出极大的兴趣："索尼没有作假的必要——就算实际指标与理想值有一点出入，那又有什么？这已经是不可思议的主机了，我简直无法抑制要为 PSX2 开发软件的欲望！"

持这种心态的软件商并不少，有不少大厂已纷纷表态将会支持 PSX2。不说南梦宫和史克威尔，欧美方面，连 EA、UBI 等都已经有了开发计划，更有不少软件商决定将 DC 版的软件开发押后，准备将主要精力集中在 PSX2 上。

然而这种想法很有可能会是一厢情愿，持有开发 PSX2 软件权利恐怕不会是一件容易的事。

史克威尔在展示了新版本"FF8"部分画面的同时表示，PSX2 所持有的技术是如此的先进和发达，并不是所有的软件商都可以掌握的。能够有实力为索尼新一代主机制作出色游戏的，"不会超过五家"。

这五家中当然包括了史克威尔。如果再算上史氏的干哥 EA 和索尼的盟友南梦宫，真不知道还有哪两家厂商会有这个荣幸。

史克威尔的狐假虎威并非空穴来风。在 PS 后期，索尼对第三方软件商的态度已经有了很大的转变。这其中自然有控制软件质量的原因，但 PS 迅速成长的市场使索尼有恃无恐，恐怕也是一个重要的原因。



“索尼现在对我们送来的样品挑挑拣拣，与四年前完全不同。”一位 PS 软件开发商仍然心有余悸。

其实就算不限制开发商的队伍，开发 PSX2 的游戏也未必见得是一件容易的事。采用 LINUX 系统的消息一旦落实，开发商们绝对会伤透脑筋。

“我实在不知道他们为什么要这样做，” 某 PS 第三方软件公司 A 称，“建立自己的 LINUX 系统将是一件非常麻烦的事，没人真正愿意那样做。那套系统对你根本没用。”

索尼自己对 LINUX 的解释是：“PSX2 现在之所以暂时使用 LINUX 系统，是因为索尼希望 PSX2 有一个稳定的开发环境。”

索尼的麻烦还不单单在软件上，PS2 能否按照预定日期推出，现在也还是一个大问号。

“PSX2 的芯片号称采用世界上最先进的 0.18 微米技术加工，这非常不错。”美国硅谷的一位电脑工程师说，“不过据我所知，目前全世界只在硅谷有一条 0.18 微米芯片流水线，而且要到今年夏天才能够完工。日立为了造这条流水线花了超过 1 年半的时间，就算索尼实力雄厚，我也实在无法相信它可以在一年内，凭空建造这样一条流水线并投入正式生产。”

这位电脑工程师或许轻视了索尼的能力，但是业界却不能忘记，东芝为索尼开发 的那块“情感引擎”，原本采用的是 0.25 微米的技术。记得当初日立把 SH－4 从 0.5 改到 0.30 微米导致了 DC 大幅度的减产，索尼呢？

很多事情似乎不是一句：“这是索尼”(THIS IS A SONY)就能够解决的。

事实上，除去芯片的问题不谈，索尼 2000 年 3 月推出日版 PSX2 的计划也似乎不尽合理。

“我不知道他们是不是疯了或者脑子有毛病，但是三月绝对不是销售新主机的好时候。”日本东京一家电玩专卖店的老板称，“只有圣诞前才是销售新主机的唯一良机！”

业界的看法与这位老板相同，他们更倾向于相信索尼会在 2000 年底发售新主机——除非索尼真的发了疯。

“PSX2 推出，你以为急的是世嘉？才不是呢！”《次世代》另一篇文章称，“急的是索尼。它本来可以躺在全球 5000 万台 PS 销量上睡上一大觉的——如果不是世嘉的 DC 把他逼急了的话：没有到万不得已，索尼有什么必要推出新主机？”

对啊，世嘉。我们几乎把她给忘了。在 DC 刚刚露头时，索尼曾经表示，新世代主机是杀手锏，不到关键时刻不会撒手。现在离梦工场出台不足半年，“DC 杀手”便匆匆出笼，是否意味着时机已经成熟，索尼所谓的“关键时刻”已经到来呢？如果是的话，这时刻也来的太快了！

世嘉企业正式宣布，到今年 3 月底，其新世代主机 DREAMCAST 在日本的销量已超过 100 万台，软件总销量达 500 万份，比当初 SS 或 PS 达到这一指标快了整整一倍还多！其中“索尼克大冒险”一份软件的累计销量便超过了 37 万份！比起 FF8 来说这也许是一个小数字，但是对于一个全新的主机来说，没有比这个数值更让人惊叹的了！

我们不得不看看世嘉。

黑暗笼罩世嘉帝国

说到“索尼克大冒险”，就不得不令人回想起日本最大的电玩杂志“FAMI 通”对其所做的评论。当时杂志对该游戏打了 38 分(满分 40)，这本来并不是什么希奇的事，希奇的在于评论后的附注：“这是一个完美的游戏。但是我们之所以没有给“索尼克”打满分，是因为这是一个新主机的新游戏，如果现在给了满分，以后(DC)还有好作品就没法评了。”

确实，对于面临黑云笼罩的世嘉帝国来说，优秀的软件无疑是对付 PSX2 最有利的武器。

不过，好游戏并不是那么易求的——尤其是大手软件商社的支持。

当史克威尔和南梦宫联袂展示卓越的 PSX2 演示画面时，人们不禁担心起 NAMCO 是否会再次食言。

“南梦宫肯定不会为 DC 制作软件了，你难道没有看到永濑丽子在索尼的主机上更为妩媚吗？”一位业界评论人士这样说到。

虽然如此，南梦宫还是正式宣布了 DC 版的“灵魂能力 2”，而且凭着其一贯认真的态度，该作品在东京游戏展上获得了很高的评价。

史克威尔的坂口博信最近也宣称要为 DC 制作游戏：“最近业界流传着 SQUARE 为世嘉制作‘最终幻想’的消息，实际上这只是我们试作的一个‘最终幻想外传’。我本人对制作 DC 游戏很感兴趣，不过是否正式出版还要公司董事会通过才能决定。应当说，以前的游戏主机是不能充分展现史克威尔游戏内涵的，不过目前的主机已经可以达到我们的要求了。”

南梦宫和史克威尔态度的好转，对世嘉来说无疑是有益的。不过有趣的是，尽管业界和评论界都把南梦宫和史克威尔当作是世嘉能否获胜的最有力的因素，世嘉迷们却完全不是这样想的。

“世嘉最有力的第三方软件商是 CAPCOM，还有 SNK。”一位香港的电玩迷如是说。事实上，在香港和台湾许多媒体所做的调查都显示，CAPCOM 和世嘉自己是决定 DC 命运最主要的力量。

其实第三方软件公司永远是不可靠的，真正能够决定 DC 命运的只有世嘉自己。如果世嘉的 RPG 能够出现超越“FF”系列的佳作，如果世嘉的家用软件在玩家的心中能够达到南梦宫的标准，胜券在哪边已是非常清楚的了。

世嘉要达到这一点，必须靠自身的努力。“樱大战”系列是一个成功的范例，而且这个系列也已经决定要在 DC 上继续发展下去，但是光靠真宫寺一个人的力量是完全不够的。

“世嘉的劣作——确切的说是完全不考虑家用玩家的作品——还是太多。街机玩家或许对“VF3”和“世嘉拉力 2”的移植是满意的，但是对家用玩家来说，这两个作品还远远不能与‘魂之利刃’或者‘R4’相比。”日本业界一位资深评论员说，“DC 上还没有出现真正的家用游戏，世嘉所下的工夫还远远不够。”

似乎是与这种说法对应，世嘉从去年底开始连续开办了几次声势浩大的新闻发布会，重点推广铃木裕的恢弘巨制“莎木”。从玩家和业界的反映来看，宣传似乎是达到了应有的效果，日本“FAMI 通”所做的每周调查显示，“莎木”已经成为日本 DC 玩家最期待的游戏。但是铃木裕能否为 DC 带来新生仍然值得怀疑，而且其游戏概念也有颇值得商榷的地方。

“我怀疑‘莎木’是否能够获得真正的成功。铃木裕从来不玩 RPG，也从来不喜欢 RPG，很难相信这样的游戏能够对抗史克威尔的作品。”那位日本评论员谈到莎木时极不乐观，“铃木裕没有编故事的能力，我担心‘莎木’最终会蜕变成一个无聊的动作游戏。对此世嘉不是没有先例的。如果‘莎木’失败，对世嘉的打击将是致命的。”

这个目前被列为日本玩家期待游戏第三位的节目将分多个系列推出，8 月份将首先推出包含前 16 集故事的第一张光碟，到年底也许将出到 48 集。世嘉希望当 PSX2 真正崭露头角的时候，日本市场上已经有了超过 300 万台 DC 主机和一百种以上的软件，这将是世嘉帝国与索尼讨价还价的主要筹码。

按照目前主机普及的速度来看，300 万台似乎并非是可望而不可即的。更何况世嘉还拥有另一个颇具杀伤力的武器：降价。

“世嘉表示欧洲版或者美版 DC 的发售价会从预定的 250 美圆降到 200 美圆以下，”一位参加了 3 月美国软件开发者大会的软件商称，“也许届时会以 150 美圆甚至更低的价格发售无 MODEM 的 DC，这对于索尼具有很大的牵制力。”

“明年圣诞你可能会看到这样的一幕：你来到街头的电玩专卖店，看到橱窗里陈列着 PSX2 和 FF9 的演示画面，你被那样的画面惊呆了，于是对自己说：‘就是它了！这就是我所期待的！’然而一看价格：399 美圆，你也许会考虑一下：‘我的天，花 399 美圆买一台游戏机，是不是太贵了！’。接着你把眼光移到一旁的 DC，画面上正在展示你所喜爱的索尼克和同样令人激动的‘莎木’，你看看标价：149 美圆！于是你很快的便会作出决定，走进店中把 DC 搬回家。”

《次世代》杂志所描绘的情景很可能真的会发生。业界不会忘记当初世嘉是靠什么在美国战胜了不可一世的超级任天堂：价格和软件。

但是无论如何，晚于 DC 推出的 PSX2 绝对具有超越 DC 的实力和效果。世嘉自己也非常明白这一点，STOLAR 在索尼宣布 PSX2 后召开的记者招待会上指出：不要忘记 DC 是被设计成可以随时提升的系统。

STOLAR 表示世嘉会推出 DVD 系统的 DC，不过要“视情况而定”，主机的处理能力也是可以作提升的，玩家可以把 MODEM 拆下来换上新的多边形处理器。

不过世嘉此举未免有点多余，游戏机的玩家似乎对这种方式的提升并没有什么兴趣。MD 和 SS 都自称可以提升机能，但无一不在这方面惨败而归。如果世嘉真的推出 DVD 系统的 DC，对领先一步购买了早期型号 DC 的玩家来说根本是一种打击。

“世嘉现在的关键是要稳定玩家的心态，而不是讨论硬件的提升。DC 才推出了 5 个月就要提升机能是绝对不负责任的。”业界评论道，“从软件上解决这个问题才是比较技巧的。”

与索尼 PSX2 可以 100% 兼容 PS 游戏相对应的是，网络中也开始流传 DC 要制作 SS 模拟器的消息，虽然这个 DC－SAT 软件被证实只是谣言，但是世嘉在否定这个谣言的同时也显示出了对它的浓厚兴趣：“我们对模拟器的提议非常有兴趣，从技术上来说这是完全可行的。不排除世嘉着手制作这种模拟器的可能性，不过一切还在计划中。”

这无疑为“从软件上解决”做了最好的诠释，然而还有来自美国的更为

大胆的计划：一家模拟器的开发商正在研制供 DC 专用的 PS 模拟器，届时 DC 用户可以使用 MODEM 通过网络 DOWNLOAD 相关软件，从而达到在 DC 上玩 PS 游戏的目的。

“DC 具有足够的内存和强大的实力，模拟 PS 绰绰有余。用户只需将模拟器读入内存，再放入 PS 游戏就可以使用了。”该软件的开发商如是说。

这种行为将对电玩业带来一片混乱。如果在 DC 上可以玩齐所有的 PS 游戏（编者：再次强调仅仅从理论上来说是完全可行的，目前尚无正式的软件推出），索尼和世嘉都会哭笑不得，但是对玩家来说却是莫大的福音。

“索尼在模拟器的官司上已经输了，网络也没有办法禁止模拟器的推出。所以 DC 的 PS 模拟器一旦以网络版的形式推出，谁也无法阻止。”日本业界评论员在谈及相关消息时称。

DC－PS 模拟器的出现，无疑是业界从行业垄断向多元化发展的一个讯号。无论 DC－PS 模拟器是否会成为现实，这种一台主机、多元软件的形式绝对是打破垄断的最终手段，就如同索尼对于微软的挑战。

垄断与多元

微软在电脑业中的垄断是一把双刃剑：一方面，许多公司对比尔的独断专行表示了相当的不满，另一方面又对 WINDOWS 系列平台依赖有加。在比较 LINUX 和 WINDOWS CE 两者的时候，我们一方面必须看到 LINUX 的效率和适用，另一方面又不得不面对 WIN CE 的普及和实用。

就在正式宣布 PSX2 之后不久，索尼又宣布了世界性的大裁员。去年伤痕累累的家电和电脑芯片部门被迫大幅度消减员工被纳入了索尼的直接管理之下，而唯一赚钱的媒体部门索尼音乐和负责游戏的 SCEI 则成为总公司最为器重的干将。在家电市场已经饱和、娱乐业竞争趋于激烈的时候，索尼把目光转移到了未来的媒体系统上。

SONY 决心挑战微软帝国，如同当初决心挑战世嘉和任天堂的统治一样。要成为世界的霸主，这是唯一的选择。

无独有偶，比尔·盖茨在索尼发出挑战信号不久开始了他的世界旅行，除了推广他的新著“数字神经网络”之外，比尔对网络及媒体格式的统一表示了浓厚的兴趣。在中国这个潜力巨大然而危险重重的市场上，比尔发表了与四通、海尔等企业联合开发未来网络电视基准的声明；在香港，微软主席显示出了对建立“数码港”的支持；在日本，盖茨支持通产省建立以世嘉 DC 为媒体、WIN CE 为系统的网络电视连通标准。必须看到，DC 的用户将在网络化上得到很大的便利，他们可以很容易地将自己的普通电视变成网络电视，很将 DC 变成与外界沟通交流的桥梁。通产省采用世嘉而不是索尼的技术规格，也许主要的原因便是微软。

索尼在这样的环境和压力下，选择的是一条有希望却相当冒险的举动。

玩家和业界期待着 PSX2，同时又担心 N64 的悲剧在索尼身上重现；开发商们期待着微软垄断的结束，却又担心新系统给自己带来更多的不便。世界就在这矛盾中交流和发展着，胜利的天平不知倾向何方？

“很多人以 PS 和 WALKMAN 为例，试图证明索尼在娱乐界丰富的经验足以保证这次新世纪主机之战的成功，其实未必。”日本业界资深评论员称，“索尼并不是没有过类似的失败，至少在家用录象机的制式竞争上就曾经一败涂地。”

所谓录象机制式的竞争指的是当初索尼以 β 格式对抗松下、日立联合推出的 VHS 格式，竞争的结果相信大家在自己家中都可以看到。索尼自己最终也不得不生产 VHS 制式的像带和主机，同样的，DISCMAN 和 MD 也远没有获得 WALKMAN 那样的成功。

“索尼现在所有的，是 PS 打下的良好基础。全世界 5000 万的支持者，是索尼最宝贵的财富。世嘉所要做的，是必须重新收买回这些玩家对自己的信心，索尼所要做的，是要保证他们不会被世嘉所收买。”

其实，谁胜谁负，对于玩家来说并不是非常的重要。选择游戏主机，并不是自民党或者民主党在议席上的激烈争夺，关键是玩家自己要有喜欢的节目和游戏。日本有不少人至今还沉溺于超任的魅力中，恐怕没有谁会指责他们不识时务。

事实上，无论世嘉此次是胜是负，其性格都是非常可爱的。如果没有世嘉，也许我们现在还生活在任天堂的垄断之中，玩着山内先生强迫我们接受的软件。世界是多元的，玩家的要求也是多元的。世嘉和索尼的出现，只不过是满足了人们这种多元的要求而已。

从这个角度讲，世嘉还有索尼，之所以能够一直得到广大玩家的支持，恐怕就是这个道理——哪怕他们即将展开的，是新世纪最危险的战争。

黑云压城山雨欲来——DC VS PSY 之二

文/特约撰稿人 王骏生

消息说，索尼已于四月一日突然发售 PSY（编者：即 PS 后继机种，前译 PS2），数百万台主机销售一空；消息说，美国世嘉总裁 STOLAR 已经下台，原因是他居然让女性演员扮演索尼克来推广 DC 主机，是可忍而入交昭一郎不可忍，故此让他滚蛋……

这些当然都是愚人节新闻，是作不得真的。不过多少也折射出人们一些现时心态，更何况 DC 的发售突然出现停滞，这可不是愚人节的游戏。

来势汹汹的 DC 在 HOD2 等大作出现前出现了一个令人吃惊的回档，一星期仅卖出 9800 多台主机，创下当周日本最低记录，不仅无法比拟 N64，连 BANDAI 的 WONDER SWAN 与之相比也不遑多让。这固然与软件支持力不强有关，同时与索尼宣布 PSY 也有千丝万缕的关系。更令人不安的是，这种情况出现在 TGS 大展即将召开的前一周，确实令世嘉的拥护者浑身一颤，眼见得已是黑云压城，山雨欲来，生死相杀就在眼前。

说到 TGS 展，似乎远不如人们所想象的那样有趣。索尼除了在摊位上大卖 POCKET STATION 之外，并没有展示任何有关 PSY 的资料；世嘉所推出的 DC 游戏大多也已是耳熟能详的冷饭级作品，除了世嘉自己的“莎木”和南梦宫的“SOUL CALIBUR”尚可一玩之外，别的便连提都不用：D2 是照例的推迟，CAPCOM 的“生物危机·代号维罗尼卡”则招来试玩者的一片痛骂——对鲜血和僵尸有兴趣的玩家拥挤在 PS 前看 CAPCOM 另一部 A·AVG“DINO CRISIS”（恐龙危机）的实际行动来表示抗议。这种状态不由得使人怀疑世嘉是否还有继续与索尼周旋的勇气。

虽然没有太多的新闻，但是 TGS 上传出的几个信息依然有趣。消息之一便是不少大软件商们在秘密聚会之后，纷纷表示退出 DC 而转向 PSY；消息之二便是 CAPCOM 私下里到处散布今年 12 月 3 日要推出 PSY 版的“生物危机 3”的谣言。虽说这些消息还需要时间来证实，但是其来源渠道之确定让人无法拒绝相信。

索尼 PS 全世界 5000 万台的销量具有令人无法回避的亲和力，回避这一切无异于自杀。

就在 TGS 展后不久，入交昭一郎又忽然发表了一次目的不明的奇怪演讲：他公开承认 PSY 的机能是 DC 的 2.5 倍，这大约算是世嘉对索尼新主机的正式表态，并且把即将展开的 DC 与 PSY 机能之争扼杀在了摇篮里。虽然其后入交称世嘉仍然有信心把斗争坚持到底，并希望玩家不要被索尼的糖衣炮弹所击中，但 SEGA 的所谓对策也着实令人不安。

入交的 DC 新计划不外乎三点：卖硬盘、卖 ZIP 驱动器，升三维 DC 机能。且不说这三大计划毫无新意、尽在我等愚民意料之中，单看看其中并未有针对软件的任何措施，就够让人汗颜的了。想当初入交出任中山时那种意气风发、挥斥方遒，力陈软件之重要性的举动，现在已全然不见，新世嘉的面貌只见得三天新鲜，便又成了中山隼雄的时代。

细细看看软件，世嘉真是没戏。排在计划中待产的作品，除了夏天推出的“莎木”和“SOUL CARLIBUR”之外，就只有年底的“生物危机·代号维罗尼卡”和明年的“樱大战 3”。以这样的软件和 PSY 决斗简直就是杯水车薪，螳臂当车，前景无论如何不见光明。

阴风惨惨，世嘉险矣。就在本稿成文之时，又传来美版 DC 提前到今年 5 月、以 199 点 99 美圆之单价销售的消息，而且据说主机配备 56K 小猫与 DVD 驱动设备，笔者闻言则当场昏倒——非是兴奋，乃绝望也。

世嘉此战原是可以输的，但现在已输不起；索尼此战本是未必赢的，然现在已大半胜券。或许世嘉把力量都集中在了 5 月 12 日的 E3 展上，但谁知不会遇到 SONY 的迎头痛击？愿 E3 能给入交带来好运。

虎豹之争 与 虎豹之像



“说实话，写稿时有些拿不定，本来很想写成另一种文章，但想想那样不太好。因而作罢，文章便成了‘观赏性’的趣味读篇（算吗？）”——作者

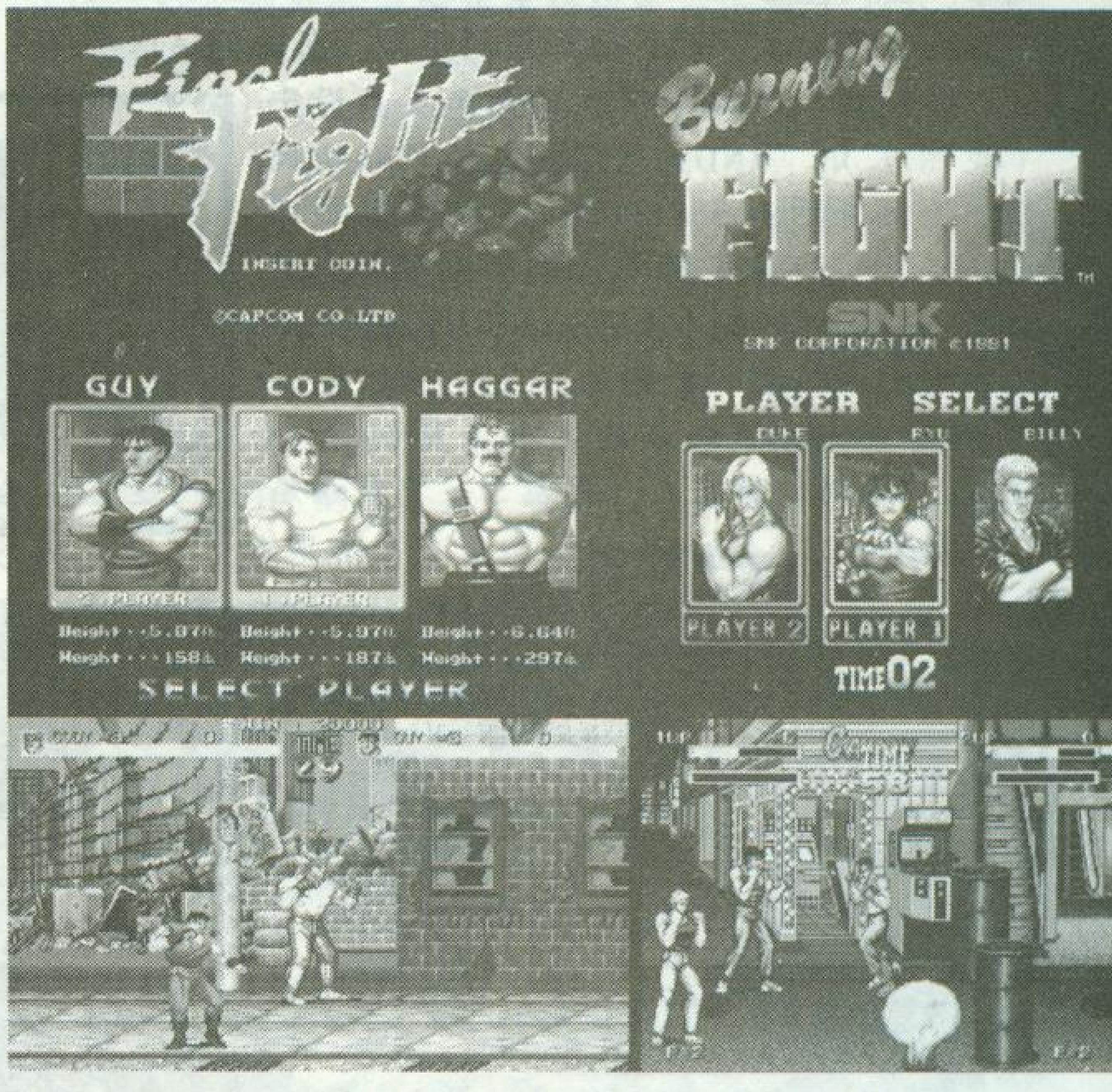
~浅析 CAPCOM & SNK 的微妙关系~

撰文、配图：上海 水無月 REI ／责任编辑：天师（特别致谢 ShadowPhoenix）

编者按／关于“谁是大师”的问题似乎已成为当前一个非常重要的研究工作？各地稿件雪片般飞来，各派玩家畅所欲言。然而为了“避嫌”，唯有删除攻击性文字一法，故令被刊登之文章水准有失。好在近日又收到一篇令人惊叹的投稿，实乃天意。因作者研究问题的视角颇为独特，图文掷地有声，遂决定立即编排，愿同广大与格斗有缘人共享之。

■ VOL．1 引

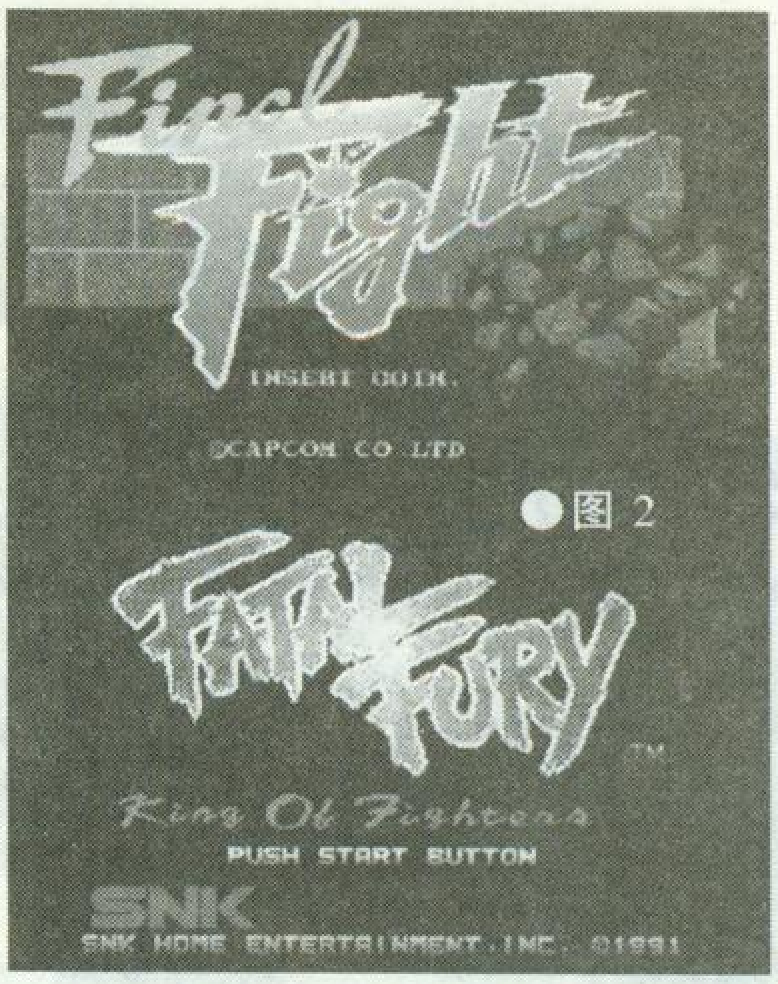
今日 GAME 业界中能扛二维格斗对战游戏大鼎的只有 SNK 与卡普空两家了。虽然历年都有其他公司推出过作品参入格斗界，但能引导该领域整体的只有上述二家。事实上，两家公司的较量早在业界出现对战型游戏之前便已开始，那是一场延续至今的持久的、经历过优势地位的变化的、且在未来相当长一段时间都未必能分出胜负的竞争。在早期（八九十年代交替之际）同样以开发营业性游戏（街机）为主的 SNK 几乎不对卡普空构成威胁，当时卡普空已有数款成名大作上市并独领风骚，以清版动作游戏及射击游戏为代表，如 FINAL FIGHT、名将、圆桌骑士、1941 等，SNK 也推出过类似的游戏力图与之抗衡，动作类和射击类的都有，但却无法盖过卡普空的光芒。不过从那时起，本文的主题已经诞生，就是犹如虎豹之争的两家公司所推出的游戏竟也有着虎豹般的相似关系，当时最好的例子便是卡普空的 FINAL FIGHT 和战场之狼及 SNK 的 BURNING FIGHT 和怒（见图 1）。之后两家公司在各自的发展中又不断出现类似的游戏或游戏中类似的设定，其中很多是玩家显而易见或在杂志上明确指出过的，比如：在 SNK 的饿狼系列及龙虎系列中相互客串过角色并由这一设想实现了梦之对战的 KOF 系列的推出，而卡普空的 X－MEN 中也客串过豪鬼，并同样出现了“X－MEN 对街霸”及续作 VS 系列。**然而仔细研究一下两家公司的作品会有一些更有趣的发现，两家公司的游戏中有些内容的相似程度几乎到了不可思议的地步。**下文便着重剖析几处不太容易被玩家发现或了解的相似之处。



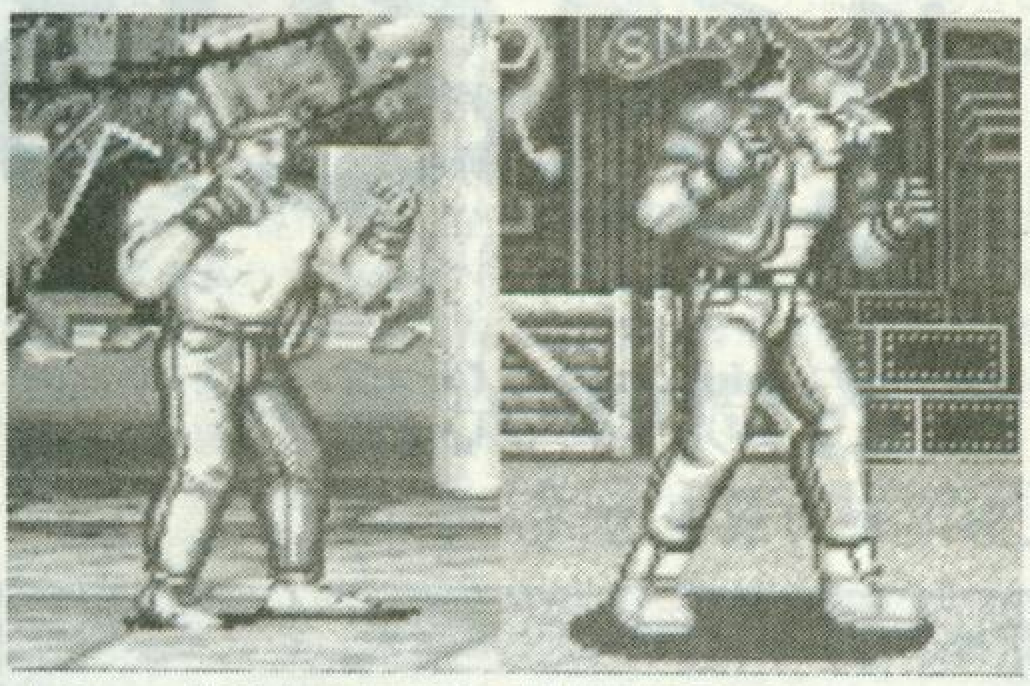
↑图 1。从《都市流行・酷》可知，70 年代的慢跑鞋，除了各厂商的 LOGO 不同，多么相似！环境所限，别太较真儿，业界经过一定的发展，各厂商必会找到出路（就像今天的阿迪达斯发明了天足概念，锐步研发出 3DMXLITE，想相似都不容易）。遥想当年，SNK 在射击领域还是很有实力的，特别是 86～88 年间。

■VOL．2 快打旋风 vs 饿狼传说

“这是完全不相干的游戏嘛！！”表面上看确实如此。卡普空的经典动作游戏与 SNK 的成名对战游戏连最起码的游戏类型都不同，大概没有人会认为有关系吧。但这两个游戏各作为一个系列在内容上的设定却有着惊人的相似处。首先看标题（见图 2），快打旋风是原名 FINAL FIGHT 的译名，而饿狼传说的美版名称是 FATAL FURY，若两者都取缩写名的话便同是“FF”，当然这种巧合随处可见，也有史×威×的大作“太××士”（或“最××想”）同叫此缩名。接着想请读者看一下两 FF 一代中的主角（见图 3），FINAL FIGHT 的主角 CODY 与 FATAL FURY 的主角 TERRY 同是西洋人，不觉得两人的穿着有些许相似之处吗？再请看同是在两部 FF 二代中新登场的女性角色 MAKI 与不知火舞（见图 4），大马尾辫、性感且魅惑的古装、同时忍流格斗家，连英文写的名字都只差一个字母，这些…应该是…巧合吧。



●图 2



↑图 3。这是怎么回事？难道仅仅是巧合？

↓图 4。闹了半天卡普空也有“不知火舞”呀？！“原来如此”也……



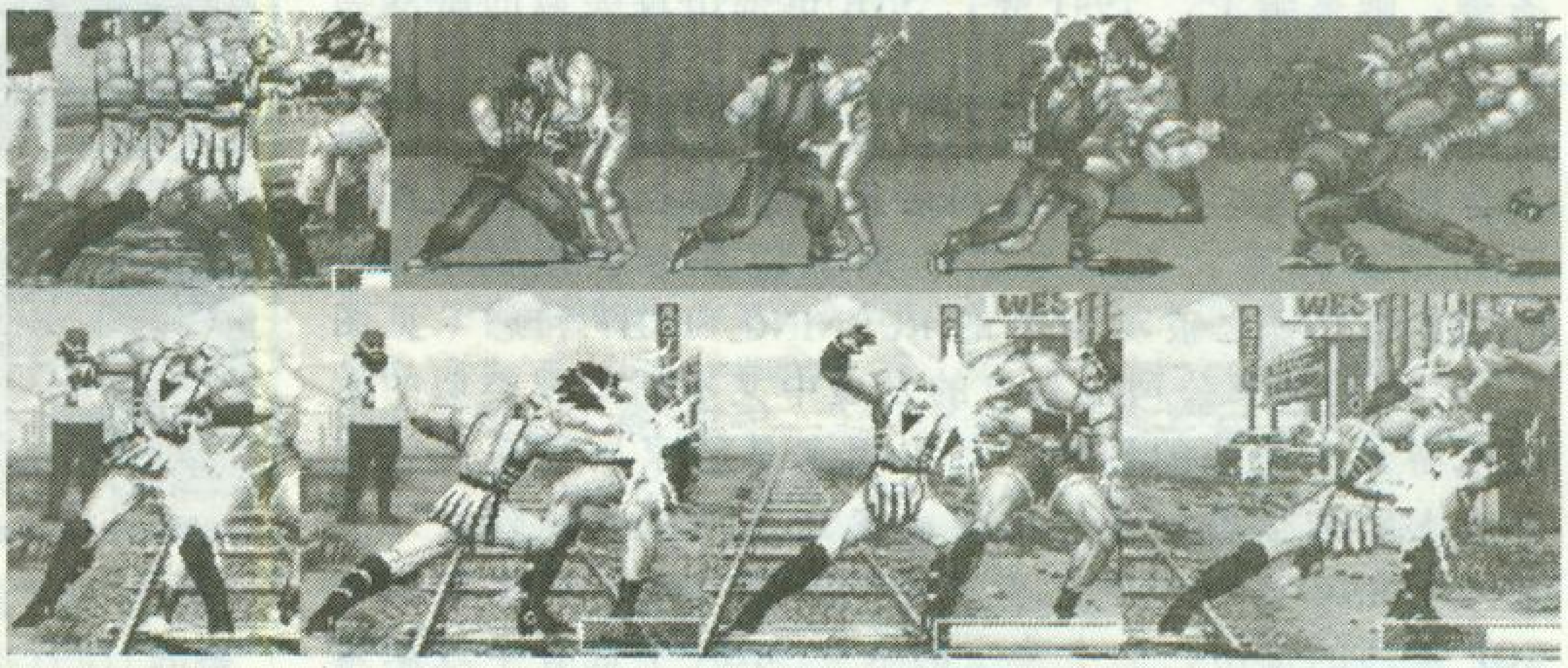
再请看同在两部 FF 第三代作品中新登场的女性角色 LUCIA 与 MARY（见图 5），同是白人女性且上半身穿着的品味颇相似，这……也应当是……巧合吧。接着，请看贯穿于历代两部 FF 系列中的两位男性准主角 ANDY 与 GUY（见图 6），两人不仅同习忍流，且招式都有几分神似：图中上半是 GUY 在 FF3 中突进时击中敌人所产生的连续技，其第一击与左方 ANDY 的斩影拳几乎如出一辙；而这四段连技与下方 ANDY 在’95 中新增的击臂背水掌也颇形似，前三式的动作大致相同，第四击同是打飞对手的结束动作，看来忍者的武功都很接近？

若回顾一下两个系列的角色关系设定（见图 7），ANDY 与舞的恋情是众所周知的（稿外话：S．P君一定比谁都更知道），从’97 中的特殊开场便可对两人的关系一目了然；而在 FINAL FIGHT2 中 MAKI 所营救的姊样レナ则是 GUY 的未婚妻，即 GUY 是 MAKI 未来的姐夫（稿外话：MAKI 似乎尚未有恋人，我说 S・P 君还是追她去吧！）。



↑图 5。这两个人是什么干系？不在于穿得如何如何像，“神似”值得研究。





↑图 6。这两个人的招式倒也罢了！没什么太过相似的地方。



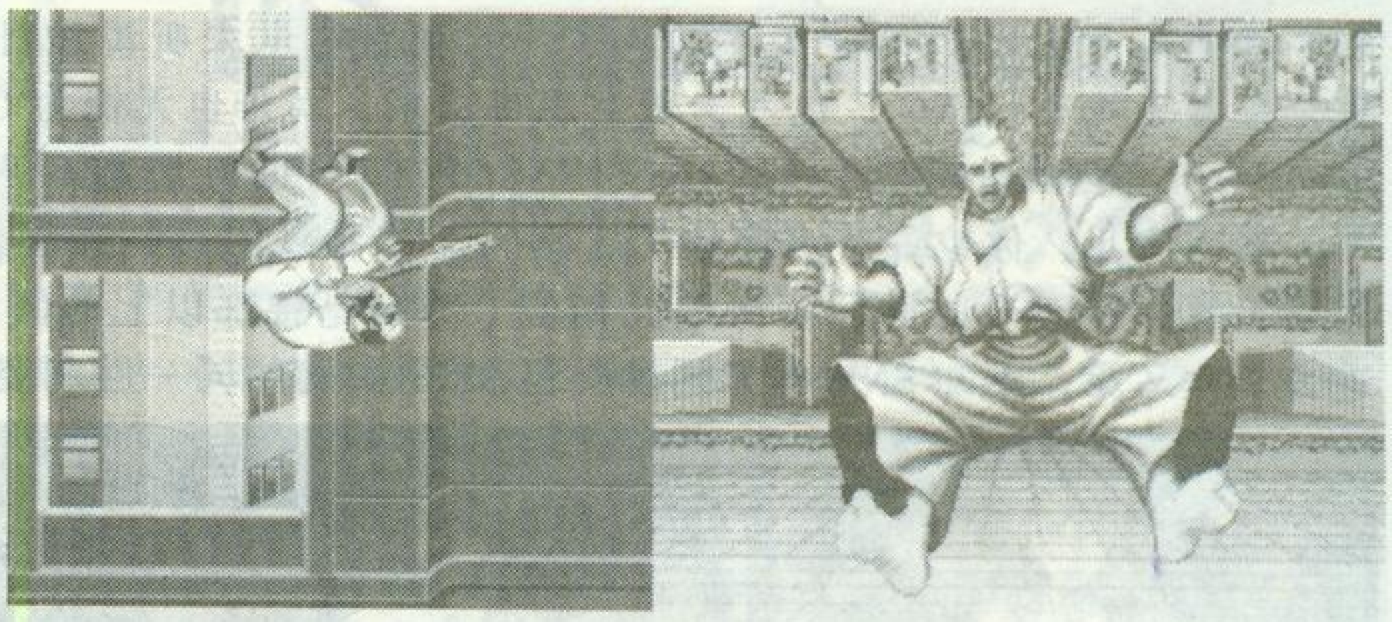
←图 7。凯这家伙，没想到也这么有人缘，自己不去救心上人，倒让人家 MAKI 去救。可见其练武神流的功夫练入了迷。S・P君，努力呀！

再者，两部FF系列的1～3代所发生的场所跨度也有类似（见图8），FIANL FIGHT一代发生在METRO CITY，而二代则打到了全世界（且3代的地图都比1代有纵深感）。另外，两部FF一代的的BOSS的场所都在高楼中（见图9），吉斯的GEESE TOWER还是非常著名的。同样的，FF一代中的BOSS最后都从所在的高楼中被打飞跌出楼外，FF三代中的BOSS也都在高楼中（是指吉斯），BLACK被高压电死，吉斯则被烧死（死了吗？），看来作反面角色的下场都蛮惨的。可惜的是FINAL FIGHT只出了三部，否则我大概也写不出此文了。



↑图8。这地图简直就是完全……确实太相似了。

CAPCOM



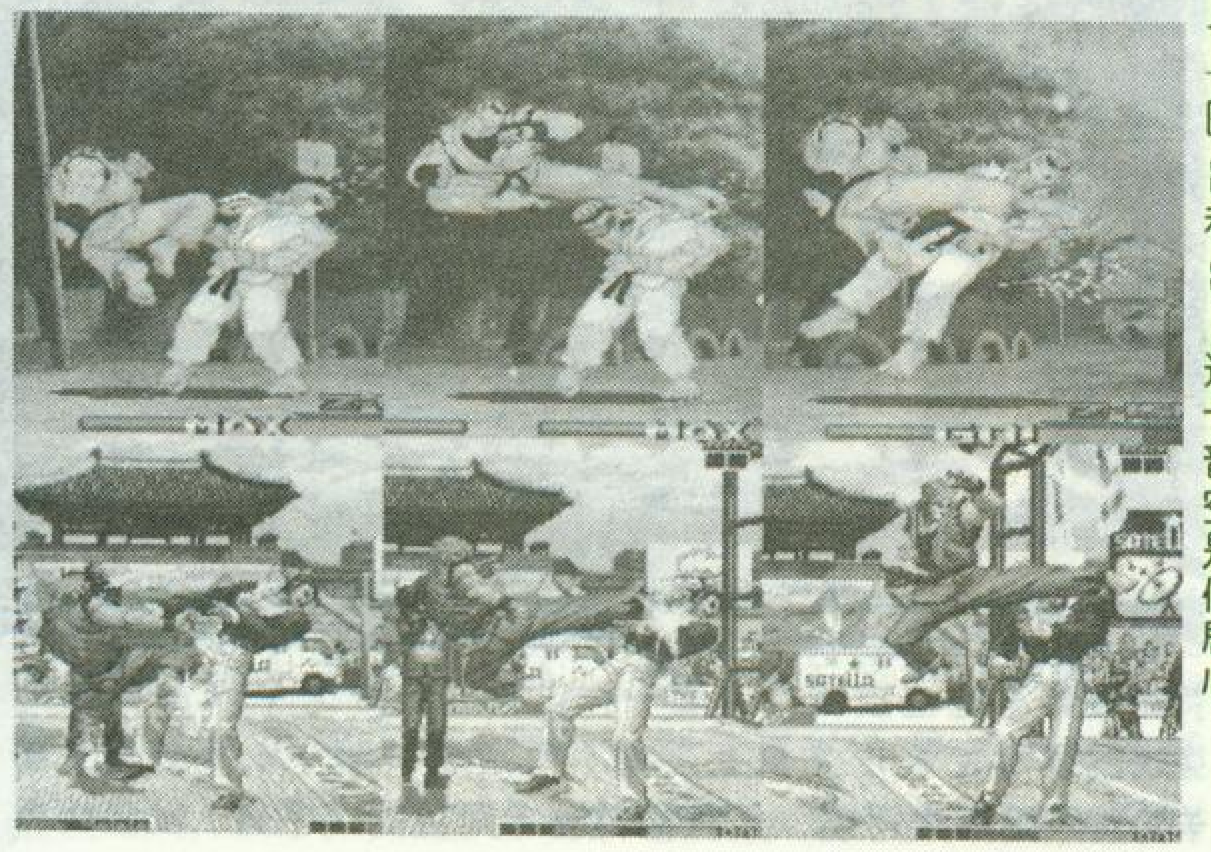
→图9。“坠楼”肯定不是什么好事儿，怎么在这一点上，两家公司还这样相似呢？难道“坠楼”竟成了香饽饽不成？编者直接怀疑这也是“巧合”。→巧合？更像是“借鉴”。

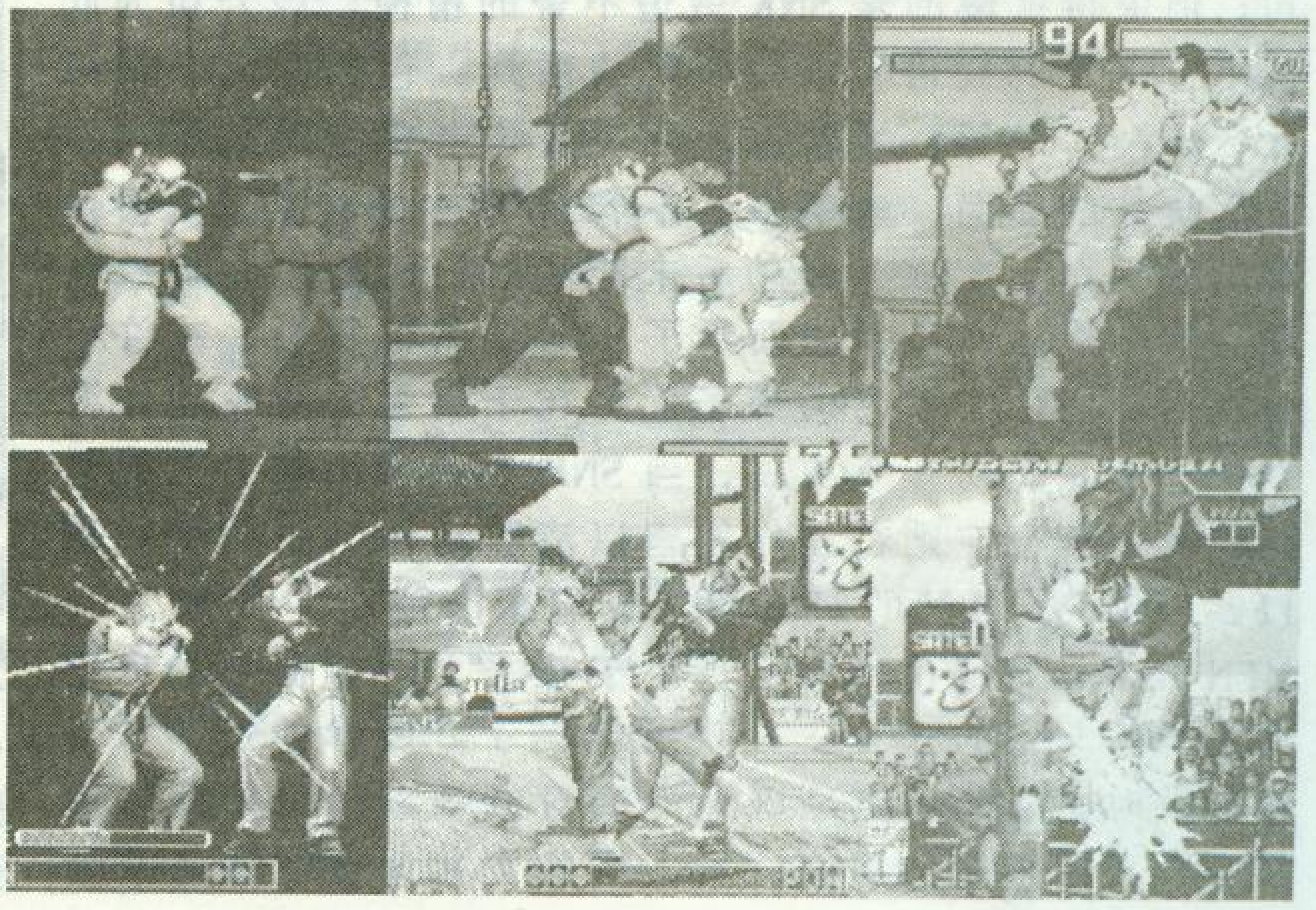

●图11

↗卡普空「借鉴」了SNK的「构思」。

■VOL．3 坂崎良vs丹

曾有人说过“龙虎”中没有力气的坂崎良虎煌拳很像丹的我道拳，受此启发的本人发现，其实丹与坂崎良的相似之处远不止这些。在此我们先做一个小实验：把“龙虎”中二位主角的头部与身体进行重组看看会发生什么？把罗勃特的脑袋转接到坂崎良的脖子上之后（见下一页的图10）……实在是有些惊人吧？尽管画风完全不同，但若用文字描述的话几乎难以区别。不仅如此，仔细想想卡普空和SNK确实都有把丹与良设定为バガ（笨蛋）的用意。虽然对良的拥护者很过意不去（不知丹有无拥蛋？）（编者话／丹的起身震空我道很不好惹哦！此人和苏杜姆、桑吉、伯迪一道，堪称街头四大散人，其共同点为：人物憨傻，招式滑稽，威力奇大，防不胜防），不过二人的确都是各公司的搞笑代表。请看二人的胜利姿势（见图11），空手道バガ似乎都爱露出半个肩来夸耀胜果；请大家看丹的断空脚与良的飞燕疾风脚（见图12）同是3HIT的必杀技，姿势几乎一致，只是二人第二式与第三式的顺序有所颠倒；还有，二人的超杀“必胜无赖拳”与“龙虎乱舞”（见图13），近乎相等的起手式，同是一阵海扁乱舞，最后都以升龙对空结束。





←↑图12和13。这卡普空是何居心？

想"出的角色呢?
卡普空看似老实厚道兼"朴素"，可内心一点也不……



●图 10

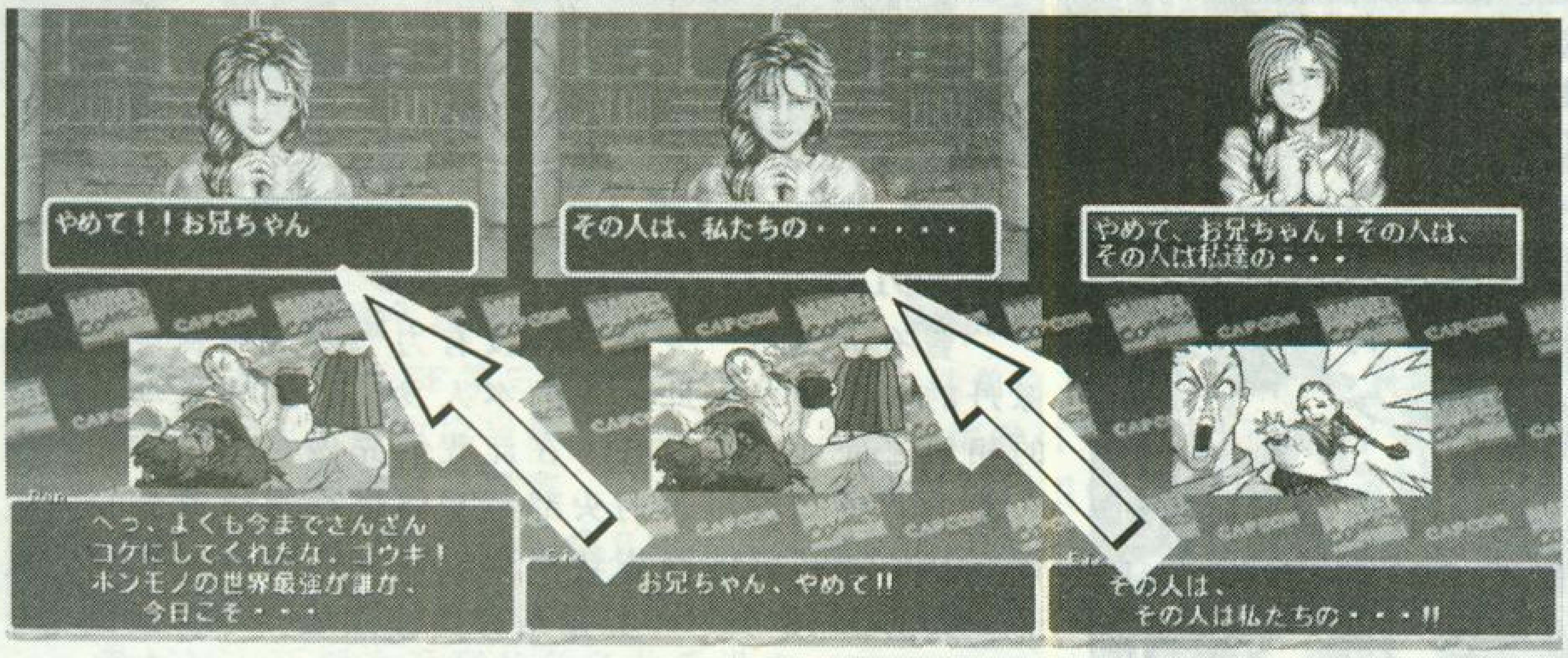


←在卡普空正派格斗中，此人十分悲壮，用必胜无赖拳打击杀父仇人 SAGAT 时，此招最后一记升龙是伴随着他哽咽的嗓音来发出的，颇令人刮目。当然，在卡氏邪派作品中，这家伙纯属找乐儿之巨星。

不可思议的相似远未结束。@ # $ %^& *！……

又请见图 14，图中上部是出现在龙虎一代爆机与龙虎二代开场中ユリ的台词，玩过或了解龙虎的人应该都知道相关的剧情，这也该算是 SNK 相当经典的对白了。可问题是图的下部，出现在"MARLEL 超级英雄对街霸"中丹的 ENDING 画面，居然有和龙虎中完全相同的台词！若连省略号后的内容也相同的话，那生化豪鬼岂不是成了已死在 SAGAT 手下的、与丹有些关系的人了吗？而且也从未听说过丹有个（连发型也一样的）SISTER，结论是——完全是爆笑的 ENDING！也亏卡普空想得出来，而丹也无愧为 CAPCOM 的首席"白痴"……（值得一提的是，JALECO 公司曾在超任上推出过的"RUSHING BEAT"也与龙虎一有着完全相同的剧情和 END，这到底是……？？）

看到这儿，你也许有点厌烦了，别急。请看丹的另一式超杀"挑拨传说"（见图 15）为何会和ユリ从龙虎之初登场起便保留至今的胜利姿势如此相似（特别是腰部以上的倾斜角度）？总觉得，坂崎一家子都被卡普空给"损"进去了。又及：不知 SNK 有无同感？但 98 中由莉的同一胜利姿势确实有变动……



↓图 15。卡普空，真有你的！



←图 14。这已从"神似"发展到"公然照抄"了。说明有人不服气。何苦如此呢？可见卡普空宁可"没事偷着乐"，也不"有话好好说"，看来两家公司的关系还算说得过去？要不怎么能……

■ VOL . 4 收尾

卡普空与 SNK 都是笔者所喜欢的游戏厂商，经常见杂志上有某派玩家抨击另一方公司的游戏，这样不好。此二家公司各有相同的优缺点，也有不同的优缺点，大家也是玩 GAME，不必非去藐视和攻击他人的喜好。也有文章指出应检讨己方是否也存在与对方相同的缺点。在本人的观点看来，卡普空无疑是曾有过绝对优势的公司；但值得钦佩的是 SNK 穷追不舍的精神，该公司为此付出了沉重的代价，多少个对战系列，包括龙虎、饿狼、侍魂……等等，才得以换回今日与卡普空旗鼓相当、分庭抗礼的局面，这是多么不容易啊？而卡普空失去优势的关键在于街霸Ⅱ轰动后未能紧守已成为广大玩家新热点的对战 GAME 领域而给了 SNK 绝好的机会，或许卡普空当时仍认为自己的市场优势在于拿手的清版动作游戏吧？（在街霸Ⅱ成功后，当 SNK 相继推出数个对战系列的时候卡普空则在制作发售以清版动作为主的游戏如 FF2、FF3，自己的对战游戏仅有恶魔战士一代和 X－MEN 几部，市场份额想必远小于 SNK，略显保守的思路有点像任×堂的 6××D 系统哦！）。所幸的是，卡普空能及时将战略重点准确地放回对战领域，也因此形成了今日双雄割据的局面。本人撰此文并无褒贬任一家公司之意，谨借此文望众玩家与笔者一道，关注两家公司的发展。^_^



↑京的姿势与始祖街霸中的隆一样。名为"SNK VS CAPCOM"的游戏已预定在 NGP 主机上发售（肯定是 Q 版）。不过像上图这样的游戏则不大可能，正派格斗有个角色的"名誉"问题……



最终幻想VIII

~引用原作对白的小说攻略~

斯考尔从服务生的托盘上拿起一杯酒，却又发现自己根本不想喝酒，刚才的动作只是长期训练养成的习惯。他慢慢地走到角落里，瞥了一眼舞池中热闹的景象，就陷入了沉思……

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.2.11	其它:振动手柄、PDA对应

揭开SEED的真正目的、魔女的出现原因以及斯考尔与拉格那的微妙关系……

"砰、砰、砰……砰"这轮快攻之后，斯考尔虽然没占到多大便宜，却也感觉到西弗的动作有些迟缓了，特别是最后几下，他几乎来不及在枪刃上贯足力气。于是斯考尔决心在下轮快攻中震掉他的枪刃，让这个在巴拉姆学院中最目中无人的家伙尝尝失败的滋味。

然而他确实低估了西弗，自傲者的自尊心是可以令人不择手段的。只听"波"的一声，斯考尔被西弗的魔法掀翻在地，好在学院规定训练中不能发魔法，使西弗稍有迟疑，来不及凝聚更强的魔力，但他也决心对任何敢于向他挑战的人给予痛击，一道寒光正向斯考尔前额击落……

斯考尔下意识地弹了一下酒杯，并紧盯着映在杯中的伤疤被渐渐扭曲。不知为什么，他总是无法对西弗燃起恨意，甚至有时会产生亲切感，似乎有道不为人知的线索将二人系在两端。

"抱歉……西弗将是你们小队的队长。"奎斯提丝无奈地说。她虽然是这次毕业考试的指导教师，却无权调配人员，结果斯考尔又与西弗分在了一组。而西弗更是不把老师放在眼里，仗着自己是学院里的风纪委员，很随便地把奎斯提丝记入违纪名单，理由是她没注意到他的自傲。这时，希德院长前来送行。

"这次考试共有12名学员参加，并分成A至D四组。你们要去的地方是个真正的战场，因此……"他环视着众人的眼神，"你们要真正的作战！"我们巴拉姆学院所训练出来的是最优秀的战士，他们被称作SeeD。这次的任务将有9名SeeD同行，即使你们被全歼，他们也足以完成任务，而你们则应该学习他们的榜样，服从他们的命令，顺利通过考试，获得SeeD称号！

事实上，这次实战考试比预料的要简单。事件的起因是加尔巴迪亚正规军大举入侵多尔公司，并在49小时之内占领了多尔市区及近郊。为此，多尔公司出资雇佣SeeD战士来收复失地，然而加尔巴迪亚军队在修复了电波塔之后就迅速撤离了，而这也使斯考尔等人获得SeeD称号。

斯考尔仍然靠在角落里，不停地转动酒杯，那杯中的酒却没有洒落半滴。这正是他心不在焉的表示。

"嗨，斯考尔，从现在起我们做朋友吧。"

斯考尔注意到了赛尔那激动的表情，但是他不想说话。

"哈，尽管为了SeeD，你还是与过去一样。不过那样才象你。"赛尔离开时多少有点失落，但以他的个性，又处于这个专为新SeeD诞生而开办的舞会上，相信那种不愉快的心情不会维持五步以上。

就在这时，舞池中出现了一张陌生的面孔，一张俊美的女性面孔。她的视线快速地扫过人群，突然注意到了一个与舞会气氛格格不入的男子，在对方做出反应之前，她就走了过去。

"这儿最酷的人就是你了。能请我跳舞吗？"

面对着这女子热情的邀请和动人的微笑，斯考尔依然报以沉默。

"难道你只和自己喜欢的女孩跳舞吗？哼，那么现在开始喜欢我吧！"

"……"

"不行吗？"那女子继续追问。

"我不会跳舞。"斯考尔终于吐出五个字。

"没关系！"陌生女子一把将斯考尔拉进舞池，"我正在找一位朋友，可我总不能一个人进来。"她一边说，一边捉住斯考尔那妄图逃开的手，硬生生地按在自己的腰间。然而一曲未了，她似乎已找到了那位"朋友"，仅对斯考尔点了下头就匆匆离去。

斯考尔干脆走出屋外，想避开所有人。但奎斯提丝已经跟了出来。

"你的考试成绩相当优异啊，"忽然她变了种语调，"刚才的舞也可以得满分。"很明显，她看到了那一幕。

"谢谢。"斯考尔说的两个字就象齿轮发出的声音，生硬而且冰冷。看到奎斯提丝没有离去的意思，就又补上一句："你还要做什么？"

“你能和陌生的女孩跳舞，却不能忍受同我站在这里吗？”

“老师站在旁边，学生当然会不自在。”

奎斯提丝无奈地笑了。“好了，我想今晚和你去那个所谓的‘秘密场所’，就是那个熄灯后学生们偷偷约会的地方。”

“去那儿干什么？告诉大家‘你们违反了校规，请回自己房间去’吗？我讨厌干这种事。”

奎斯提丝换上了命令的口吻：“立即换便装，在训练设施入口集合！这是，我最后的命令……”

当二人步入“秘密场所”时已过了午夜，奎斯提丝隔了许久才开口：“我，奎斯提丝·图瑞普，从今以后，不再是教官了！和你一样，也是SeeD。说不定今后还会一起执行任务。”

“是吗。”又是那种齿轮一样的语气。

“他们指责我没有作教官的资格，说我指导学生的能力不够，因此……被解职了。”奎斯提丝的肩头抽动了一下，她深吸了一口气，缓缓地说道：“我15岁就成为SeeD……17岁担任教官，到现在还不到一年，难道，”她突然停下来，努力控制着情绪，“难道我真的不行吗？我作过各种努力……你在听吗？！”

斯考尔仍旧注视着别处。“你还要说下去吗？我讨厌这样，对于别人的不满和不安……我即使听到也不会说什么的。”

“我并没有希望你说什么，只要你能这么听着我就很满足了。”

“那你可以对着墙说！”这真是意料之外，情理之中的回答。

“难道你从来不想让别人倾听你的感受吗？”

“自己的事只能靠自己。”斯考尔开始迈向出口，“我不愿背上别人的包袱。”

就在离开的路上，二人从怪物爪下救出一名女子，斯考尔猛然想起，自己曾在医疗室里见过她。不，绝不止那一面，他觉得那面孔十分熟悉，却记不起更多的细节。

来到训练设施入口处，奎斯提丝叫住斯考尔，说道：“不论是谁，都不可能独自一人生活下去的。”短短一句话，斯考尔却几乎是以生命为代价才真正理解了它。

翌日，斯考尔、赛尔、以及从托拉比亚学院来的转校生赛尔菲，得到了一项任务；前往廷帕镇，协助当地的反政府组织完成一次行动，由斯考尔出任队长。他们在巴拉姆乘上洲际列车，按计划将直达位于加尔巴迪亚大陆东海岸的廷帕镇。可能是第一次任务的关系，三个人都有点激动，就连斯考尔也不时地搓动手上的戒指。但最不可思议的是，三个人几乎同时做了同样的梦。

直到踏上廷帕站台的时候，斯考尔依然在怀疑那不是梦境，他觉得自己的头脑一直是清醒的，只不过象被装进了另一个人的身体——拉格纳的身体。他差不多能控制那人的一举一动，可是所有的过程又象是已经安排好的。拉格纳、奇洛斯、沃德身着加尔巴迪亚正规军制服，穿过森林回到首都德林市，拉格纳有意将两个战友带到旅馆酒吧，因为他决定向意中人表白，希望多些人来壮胆。可是他还是由于紧张半途而废，反倒是对方——茱利娅小姐邀他在客房共叙心声……

“廷帕的森林已经变了。”接头的暗语把斯考尔猛然拉回现实。

“那里还有猫头鹰。”斯考尔淡然答道。

于是，三名SeeD登上了反政府组织森林猫头鹰的火车，而他们的头目居然是她！

“你……是那晚和我跳舞的……你是SeeD吗？”虽然已换上了便装，那女子还是立刻认出了斯考尔，兴奋之余更搂住他的脖子转了个圈。

斯考尔觉得有点别扭，不过必竟要完成任务，只得冷冷地答道：“请不要太夸张了！”同时把她推出怀里。

“可我太高兴了。虽然一直在向巴拉姆学院申请，却从没能雇到SeeD。看来直接找希德院长是对的。”

“他就是那天你所找的人吗？”斯考尔问道。

那女子摆了摆手，“是西弗。我和他比较熟，希望德也是他帮我介绍的。”

“好了，我要去找我的队员。”斯考尔不想再进行这种聊天式的对话。

“好吧！对了，他没来吗，西弗呢？”

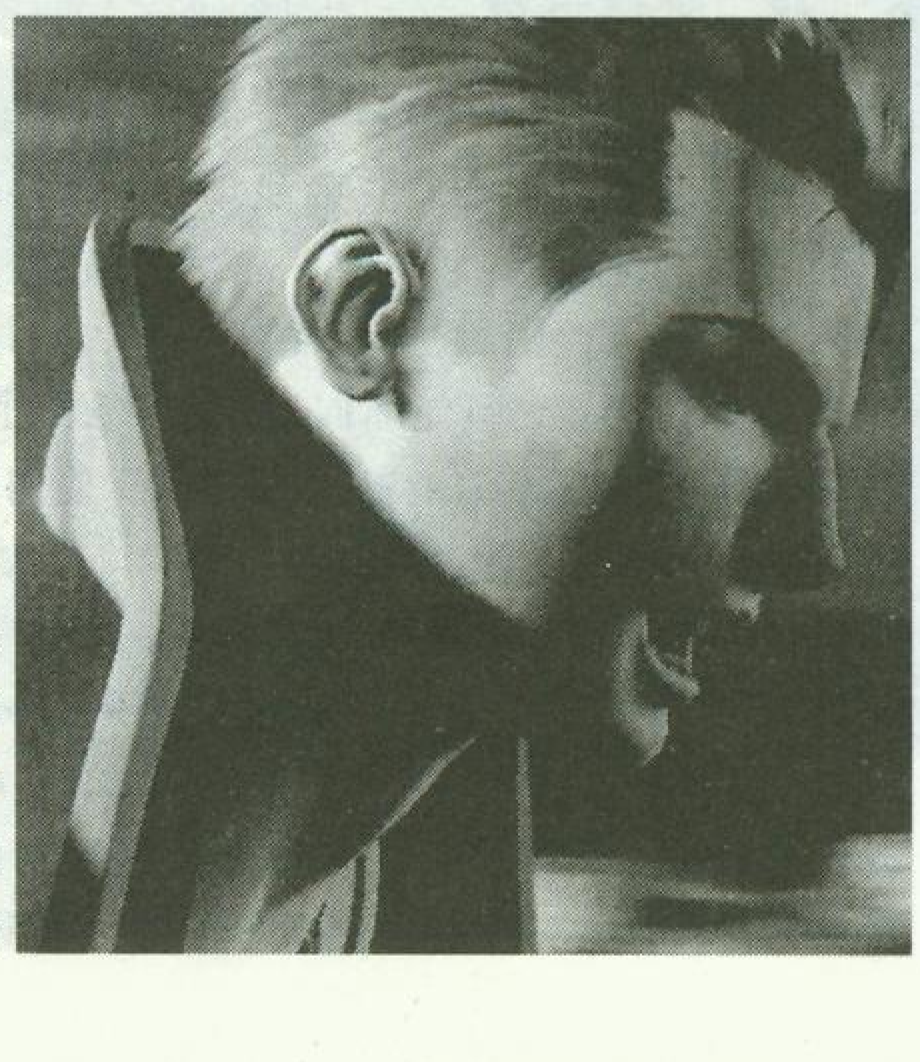
“嗯……他不是SeeD。”斯考尔犹豫了一下，终于直言相告。

“是吗。”那女子显出瞬间的失望，“对了，我叫莉诺雅。说起来SeeD的舞都跳得不错。”

“因为那是必修课。”斯考尔有意作出严肃的样子，“混入舞会，接近目标……只要有助于完成任务，什么都要掌握！”

在作战会议上，斯考尔一直保持着沉默，因为那象在过家家。不仅没有军用地图和详实的情报，就连所谓的沙盘也是个玩具模型。莉诺雅他们实在是太业余了。

“森林猫头鹰”早在18年前就开始以廷帕为中心，进行反抗独裁的革命活动，但总统德林获得了胜利。莉诺雅目前的部下华兹和佐恩的父亲，也就是“森林猫头鹰”的奠基人，在廷帕沦陷的那天被当众射杀。两位老人的死虽然激励了新一代的年轻人，却使组织的实力大打折扣。今天的行动是18年以来最大胆的计划，所有的组员都期待着，期待着那个为全加尔巴迪亚人所痛恨的德林总统被绑架到廷帕。然而……



虽然干掉了德林的替身，但斯考尔明白，这只是麻烦的开始，真正的德林必然派军队缉拿他们。华兹又送来一条情报：德林正准备在廷帕的电视台发表电视演

说。斯考尔本来怀疑这情报的真实性，但他又想到了多尔公园的电波塔，那是世界上最后一座电磁波传送塔，而廷帕又拥有最后一座支持电磁波发射的电视台。莉诺雅等人马上蹲成一圈开始新一轮作战会议。斯考尔再也不想与这些门外汉合作，不料莉诺雅递给他的合同书上写的有效期竟然是:即日起，至廷帕解放当日止。

大独裁者德林的大段演讲其实只想说一句话：“我将借助魔女伊迪娅的力量，把整个世界握于掌心！”是的，自古以来，每个魔女都拥有无边的法力，亦有分明的善恶之心。没人知道她们是如何出现的，即使是她们自己，在演化成魔女之前也毫不知情。只有一点可以肯定，德林有了魔女的支持，足以拿下三个地球。

正在这时，西弗如神兵天降，轻松地把枪刃架上德林的肩膀。忽然之间，伊迪娅出现了，动作之快，连近旁的奎斯提丝也无法阻止她带走西弗。更严重的是，这意味着全世界的SeeD学院都可能受到报复性攻击。无奈，一行人前往最近的加尔巴迪亚学院暂避，谁知斯考尔又一次被莫名的力量投入拉格纳的身体。

这回拉格纳等人奉命搜查正被艾斯塔人发掘的古代遗迹，却陷入与艾斯塔卫兵的苦战。斯考尔拼尽全力也只能令拉格纳到达悬崖上的出口，除了跳海别无他路。

座落于大陆中部的加尔巴迪亚学院丝毫不比巴拉姆学院逊色，这里虽然不传授G.F.召唤术，却以空中部队和狙击术而闻名于世，由此诞生的SeeD不仅枪法出众，而且个个都会驾驶单人飞行器，被称为是会飞的SeeD。此时，斯考尔等人正在接待室等待消息。

“情况如何?”斯考尔一见奎斯提丝就问。

“学院方面已经没事了。总统袭击事件被认为是西弗的单独行动，”她停了一下，“并且已经处刑了。”

莉诺雅再也坐不住了。“已经处刑了?他成了我们的替罪羊了！”刹那间，她的脸上变幻出无数种哀伤的表情。“他总是那么自信，无论什么事都比我懂得多……我也曾经很喜欢他。”她背过身去，眼睛盯着地毯。

“男朋友吗?”赛尔菲问道。

“怎么说呢?我想是的。可现在……我什么也不能再说了……那只是美好的回忆了。”

“虽然是个讨厌的家伙，但毕竟曾经是同伴。”塞尔说道，“可能的话，一定要替他报仇！”

斯考尔不由得心头一颤，“曾经喜欢……曾经是同伴……西弗，你已经成为回忆中的人物了。”他心中想着，“如果我死了的话，也会被这样议论吧，像这样加上过去时被人随便地议论，所谓死就是这样的吗?！”他忽地想起奎斯提丝在训练设施入口处讲的话，感觉到前所未有的自卑，终于按捺不住压抑的心情大声喊道：“讨厌！我讨厌这样！”

“斯考尔，你怎么了?”

“我讨厌，”斯考尔咬着牙说道，“我讨厌被别人加上过去时。”说完就冲出房间。

学院之间经过秘密磋商，决定暗杀魔女伊迪娅解除世界危机。计划第一方案为实行远处狙击，如果失败再进行第二方案——近身格斗。于是阿威恩这个出自加尔巴迪亚学院的神枪手加入了队伍。

德林市内全是一派节日景象，最出乎意料的是，这次行动的后援竟然是加尔巴迪亚军部头面人物——卡威上校，同时也是莉诺雅的父亲。莉诺雅从儿时开始就有一颗自由的心，她痛恨德林的独裁，不能忍受父亲的助纣为虐，毅然投身于革命活动。今日重逢之迹，却又流露出丝丝亲情。

卡威上校的暗杀计划十分周密，利用当晚魔女的花车游行，使斯考尔和阿威恩潜入大总统府，而奎斯提丝则带另一队守在凯旋门控制室，等花车一到就放下铁栏，迫使花车停下，与此同时，阿威恩的子弹将穿透伊迪娅的心脏。

事件发展得实在出人意料，不可一世的德林家飞娥一样被伊迪娅烧死当场；西弗居然没有死，反倒成了魔女的骑士，常伴伊迪娅身边；而被安排在卡威官邸的莉诺雅又天真地以为可以骗过魔女，结果险些被当成祭品。好在这些还不足以打乱所有的计划。阿威恩捡起早已放好的狙击步枪，悄悄地蹲到最佳位置上。

“难道你在发抖吗?”斯考尔问道，他发现了阿威恩的反常。

“好象，好象真的不行。”阿威恩小声答道。

“阿威恩·基尼亚斯！！”斯考尔几乎是在大叫了。

“不，不行。”阿威恩把整张脸都藏到帽沿底下，“我不能开枪，到了关键时刻我就不行了。假装幽默也好，故作姿态也罢，那都不是真正的我。”

“好了，开枪吧！”眼看着魔女的花车已经出现在正前方，斯考尔也是万分焦急。

“我的子弹是射向魔女的，这将是载入历史的大事，这将改变全世界的未来。只要这样一想……我害怕，害怕一个人承担这些。”

“听我说阿威恩，”斯考尔不得不试着去安慰别人，“大家都在等着你，打偏了也没关系，你开枪吧！以后的事就交给我们，你把它当做是信号就行了，是让我们发起行动的信号。”

“……只是信号……”阿威口中念着这句话，猛然间端枪在手，看不到一丝的颤抖，面如止水身似铜铸，只有嘴唇在不自觉的开合。4秒钟之后，一发子弹在毫无征兆的情况下离膛射出。

虽然阿威恩不象他自己认为的那样脆弱，但是伊迪娅却比想象中的还要强。当那粒足以载入历史的子弹在飞及眉心70公分处时，被一道无形的墙弹飞了。斯考尔搓了一下自己的戒指，而后驾车直奔凯旋门，西弗的阻挠不足为患，魔女才是他的目标。

伊迪娅抬起右手，魔法的力量急速压缩着周围的空气，转瞬间固化成三道尖锥，她心念一动，三道尖锥已飞至斯考尔等人近前。斯考尔堪堪避过要害，还是正中肩窝，就连整个身子都被掀翻过去。他第一次伸出了求助的手……

文/ZLZ、LP　责编/PERFECT



幻想水浒传 2

～努力集齐 108 名角色吧～

108 名可加入的角色；错综复杂的势力割据；由 6 人参加的战斗系统，看到这些你一定会脱口说出“幻想水浒传”这个名字。早在 96 年崭露头角的一代就为玩家留下了良好的印象，相信凭借 KONAMI 的实力，续作的各项设定都将更加完善。

PS	厂商:KONAMI	类型:RPG
	发售日:98 年 12 月 11 日	

集结宿星的力量，扫荡邪恶的帝王！

回到根据地的二楼广场，弗查告诉我他是杜里巴市的使者，由于杜里巴市受到凯宏王国进攻，所以想请我们帮忙，答应后(第二项)我们离开了根据地。(请将队伍中的同伴都变为女性)来到古斯古斯之村(クスクスの村)，在通过左方的桥时同伴会被调戏(第一项)，这时有一个女人出手相助，我谢过她后她就会加入。(第一项，再选第一项)走向右方的船坞，我们又看见了大河及任空，赌骰子赢大河 500 元后他俩就会加入。回到拿达道之街，在水闸处找到天忠，再次与他单挑(第一项)，获胜后他就会加入。

在根据地的广场处大河（タイ・ホー）答应了驾船的工作（先把他换入队伍中），于是我们来到根据地中的船坞，乘船到西面的尼古温士度之街。(レイクウエストの街）到达这里后可以在一间屋子中找到老婆婆多喜（タキ)，与她交谈多次后她就会加入。(第二项)这时大家可以先回南翼市找到枪手古利夫(クライブ)，答应带他到尼古温士度之街后他就会加入。(第一项)

回到尼古温士度之街，古利夫在宿屋中拿到了艾沙留下的信。出村向西走找到杜里巴市(トウーリバー市)，刚一进市我就和一个长了翅膀的小孩撞了个满怀。(在宿屋二楼会碰到一个想要开防具店的人汉斯，请他到根据地开店的话他就会加入。(第一项，再选第一项))在市政厅的外面，我忽然发现刚才弗查给我的通行证和所有的钱全被刚才那个小孩偷走了。于是我们在市中的飞翼族居住地找到了那个小孩，追逐他一番后我向他要回通行证（第一项)，不料被他逃走了。回到人类居住地，弗查正被一个叫烈特利的人痛骂，我在说明情况后（第一项）我们来到市政厅，市长马加尔说他们的实力不足，需要我大力援助。在宿屋的二楼我又遇见了那个会飞的小孩，他问我是不是军队的领袖，回答是(第一项)后他就飞走了。第二天再去找市长马加尔的时候看见他正与烈特利大吵大闹，不久烈特利就气愤地走了。

我们想到杜里巴市的精灵居住所找烈特利问刚才的情况，无耐守卫不让进。在返回市长处的途中又遇到了那个小孩茶子(ナヤコ)，又是一番追逐后我们跟着他进了一个下水道，在尽头战胜一只大老鼠后我才发现这个下水道原来通向精灵村(コボルトの村)。这时烈特利出现，他说杜里巴市市长想要私自与怒加签订休战协定，把杜里巴市交给凯宏王国管理。我听后，觉得这是敌人的策略。(第二项）回到北方的杜里巴市，凯宏王国的将军杰巴和古拉乌士正匆匆离去。在会议室中我向市长说明了利害关系，马加尔也认为我说得对，决定第二天就和凯宏王国终止停战协定。

第二天，恼羞成怒的杰巴一听到消息就立即派人进攻杜里巴市。此时弗查叫我去精灵居住地找烈特利帮忙（第二项)，找到他后，他却不帮忙。(第二项)不久，我方的援军赶到，杰巴一看形势不利就只好撤退了。来到会议室，马加尔感谢我们救了杜里巴市，还把烈特利和弗查给我当帮手。(出村时，茶子也会加入)

大家先回根据地把茶子（チヤヨ）和源源（ゲンゲン）换入队中，然后回到杜里巴市，在精灵居住地可以找到嘉波查，在地下通道的一条秘密通道内可找到薛特（シド)，然在道具屋中多买几个炸巴爪鱼（タコスフライ）就可以离开了。

来到尼古温士度之街，先找到浴室职人哲(テツ)，只要不停地吃八爪鱼令身上冒出热气再找他对话他就会加入。在宿屋中的左边会遇到紫郎(シロウ)，赌骰子赢他 500 元他会加入。宿屋右边会遇到一对情侣——希格斯和汀格露。

来到南方的精灵之村(コボルトの村)，希格斯说要进人精灵之森找传说中的独角兽，于是他们就去找村长，村长叫他们第二天再来。

第二天，汀格露病了，村长说她中了独角兽的咒语，叫我们去南翼市取蓝之石。大家先回到根据地，在防具屋中买一个木之盾，一个替身地藏（身代わりじぞう)，再到南翼市买一个风之封印球，在道具屋中取得蓝之石后就到一间屋子中找发明家亚多里(アダリー)，可以请他加入。(第一项，第一项，第二项）回到精灵村，村长叫我去风之洞窟

取红之花，然后又让我到杜里巴市地下通道取绿之铃，全部取来后(真累呀)村长说汀格露只是在装病，她想考验一下希格斯。

来到上方的精灵之森，在尽头我们终于找到了传说中的独角捷古弗烈。两人心愿已了，于是加入了队伍。

回到根据地，在里面可以找到厨师海瑶（ハイ・ヨー），答应开餐厅后(第一项)他就会加入。然后大家把古利夫(クライブ)换入队伍，从杜里巴市的精灵之村离开，先往北再往东可到达米祖市至绿山市的关卡，在这里可以找到小惠(メタ)和机关丸(からくりまる)加入。向西来到森之村，在里面古利夫碰到了一个和艾沙十分相像的女子，她说真正的艾沙已经去了玛芝路达。(在市中还能找到若叶(ウカバ)和多利(トニー)，不要忘记)。

回到根据地二楼的广场，修说绿山市似乎被宏凯王国占领了，让我们去调查一下。睡过一觉后我就带上一些较像学生的同伴向森之绿山市，弗查说绿山市的学校今天开学，要我们改名以新学生的身份进入。

进了市里，我们看见一个叫莲娜（ニナ）的女孩被欺负，菲历赶忙上前搭救，莲娜因此对菲历产生了好感。

进入中间的学校，向接待员艾美利亚(エミリア)报告后，她就会介绍学校的设施。再往里走会听到一些人谈论市长失踪的事，回去问艾美利亚，可惜一无所获。在学校左方的宿舍我们又遇上了莲娜，她见到菲历后十分高兴，于是就带他四处游玩。在宿舍报到后，管理员分配我们到二楼休息。到了夜晚，莲娜突然出现，她威胁奈奈美说如果再碰菲历一下就要她好看，奈奈美则十分气愤。

第二天早上我们在宿屋的旁边看见兰度正在搜寻市长迪妮祖(テレーズ)的下落，而且旁边还跟着一群不满市长的人，幸亏保镖阿新及时出现才把兰度赶走。阿新离开后，我们便跟着他，希望能找到市长的住所，但是一会儿他就跑得无影无踪，我们也只好回宿舍休息。醒来后进入学校，在左边遇见了莲娜，她又威胁了奈奈美一番。市中心弗查不知为什么而遭到村民的围攻，于是菲历立即上前帮忙，在弗查口中取得了一些情报后我们回宿舍休息。

午夜，奈奈美说她听到了怪声，于是我们四处搜寻，忽然看见一个黑影走过，追过去，在一个地窖里黑影消失了。我不经意地碰了一下墙边的灯，轰隆一声，一扇门开启了。穿过秘道，我们发现已经来到了学校。在菲历的指引下，我们在左方的雕像处找到了机关，又开启了一扇门。进入山路，在里面找到市长迪妮祖，原来她为避免王国军的追捕一直躲在这里。回到宿舍，我们继续休息。第二天，在市中心兰度以重赏捉拿迪妮祖，而且我们还惊奇地发现祖儿已投靠了怒加。比莉加一看见祖儿应当高兴地走了过去，我们一看事情败露，立即把比莉加拉了回来，在干掉几个士兵后，我们逃向学校的秘道。在秘道中迪妮祖说已经知道了凯宏王国悬赏捉拿她的事，还说要自己出去应付。

回到学校，我们立刻上前阻止凯宏王国军捉拿迪妮祖。战斗了一会儿，莲娜带了村民来帮忙，兰度见我们人多势众就逃跑了。

由于兰度随时可能带人回来，我就带着迪妮祖从秘道离开，保镖阿新则留下阻止敌方的追捕。回到根据地，休息了一晚，修希望我到玛芝路达骑士团找帮手，我们就立即向绿山市北面的玛芝路骑士团之山路进发。(带上古利夫)

尊严

在山路中(マチルダ骑士团への抜山道)，可以遇上碧琪(ビッキー)，这样大家在根据地就可以直接转移到不同的地方。

进入了骑士的集中地洛克亚古斯城（ロックアックス城），骑士团长葛度说他们无能为力，然后就让红队队长卡苗带我们到会客室。第二天，我们来到会议室希望能说服葛度帮忙，但他已经去外面应付刚出现的流氓了。我们立即去下方的城墙观察战况，这时凯宏王国军出现了，他们将流氓一一杀掉。事件结束后，蓝队队长米高洛度夫对凯宏王国十分不满，于是他一个人走向东面的关卡。去阻止凯宏王国攻占米祖市。

在去关卡的途中我们经过了街道之村，在宿屋中遇见了堪富利(ハンフソー)，他请我们在宿屋中睡上一觉。第二天早上一出宿屋我们就听到有一个人想到北方的洛帝山找龙，回宿屋找堪富利商量，他叫我们先休息，明天一起去洛帝山。

来到北方的洛帝山，我们遇上了一个鸟人，打败他后可以救出一个村民。村民说在这里听到了龙的叫声，于是我们便跟着他进去看看。果然，在里面发现了一条可爱的小白龙。

在洛古亚古斯城的宿屋古利夫打听到了艾沙的消息。去拿达道之街(ラダトの街)终于找到了艾沙，她与古利夫作出决斗，但古利夫技不如人，败下阵来。

来到玛芝路达之关卡(マチルダの关所)找米高洛度夫，并且带他一起去米祖市。(第二项)进入米祖市，在左方的入口会看见一名村民被杀。回到洛古亚古斯城，团长葛度还是不想帮忙，于是米高洛度夫和卡苗决定舍弃身上的骑士勋章，加入我军。

回到根据地，休息一晚后修告诉我拿达道之街被占领了，叫我和域陀去看看情况。

赤日

拿达道之街中充满了凯宏王国的人，杰巴说为了公主和祖儿的婚礼，要在这里进行宵禁。(第二项，第二项)

回到根据地，修已经准备好了夺回拿达道之街。战争开始后，烈特利对修要他做前锋表现得十分不满，过了一会儿他就撤退了。休息一晚后，修决定再度出战。战斗进行了一会儿，烈特利的部队突然出现在杰巴的背后，打了敌方一个措手不及。再战斗几个回合，敌军就会撤退，而杰巴父子则被我方所擒。

回到根据地，修问我如何处置俘虏，我决定恳求两人加入(连选三次第二项)。这时有一名士兵送来了密函，里面说怒加刺杀了自己的父王加利斯，杰巴听后十分气愤，

就决定加入我军，手刃怒加。

我在根据地的入口处遇上了斯拿（シーナ），他说要找域陀，我让他去二楼的广场。来到广场，斯拿说他的父亲是多兰王国的大统领，想和我军同盟。（第二项）临行前，伐列度说要回南翼市一趟。来到南翼市的市政厅，伐列度感叹以往和平的日子，然后他就振作起来，决定向多兰共和国进发。

来到拿达道之街的水闸处，我们乘船来到下方的巴娜之村。（バナーの村）到达巴娜之村后，大家可以先补充一下物资，然后从上方离开村子，进入巴娜之村的山路。在山路中打死一只大虫后我们来到了多兰共和国的首都——古利古美士达城。（グレッグミンスター城）

进入了王城，与大统领班图交谈了一会儿后（第一项，第二项）他就答应与我们一同对付凯宏王国，于是他叫来巴利妮亚和香澄，问我想要哪一个作为同伴。（第一项为女剑士巴利尼亚，第二项是忍者香澄）临走之时，利班图还将瞬间之镜交给我，这个镜的作用是在大地图上使用可以立即回到根据地。最后，一定要记住买一个青磁之壶（せいじのつぼ）。

了结

回到根据地的广场，修说怒加正率领大军前来，叫我们尽快休息，准备明日决战。第二天，烈特利的部队在拿达道之街遭王国军埋伏，于是我们立即前去营救。但是敌方军力强大，所以烈特利还是全军覆没，遭敌方生擒。回到根据地，修要想想计策，叫我们先回去休息。回到房间准备休息时，津纬叫我陪他回家去取点东西，然后就离开了。

休息了一夜，我带上津纬（ツアイ）来到乌比之村（リューベの村）北之山路。回到他的家中，津纬的儿子智就会加入。到根据地将小白（シロ）和一名少女（如若叶，奈奈美等）换入队中，再带上一个音 SET（音セット），然后进入玛芝路达骑士团（マチルダ骑士团）之山道，可以找到巴杜（バド），他送了我两个倾听之封印球。（这是重要物品，不能装备）来到森之村，只要持有音 SET 就能让歌利鲁（コーネル）加入。来到精灵村（コボルトの村），帮游牧人由苏捉回三只羊后她会加入。然后进入精灵之森，在大树处独角兽捷古弗烈会加入。回到杜里巴市（トゥーソバー市）人类居住地，在纹章屋中可找到纹章。

回到根据地的广场，我们准备与怒加一战。进入战场，投降了我军的杰巴用计将怒加引入了我方的包围圈，但是就在我们以为大功告成的时候敌方的援军突然出现并且在数量上大大超过了我方，幸亏路克及时出现。用魔法重创了敌人。我军才得以成功撤退。

回到根据地，众人都对怒加的大举进攻束手无策。在一楼的大厅，我看见烈特利平安回来了，他说怒加要在夜间偷袭，要我们尽快做好准备。

到了晚上，怒加果然来偷袭，根据计策我军的三队人马会一一出现和怒加周旋，当他逃到无路可退时就与我作出单独决斗，不过他负伤太重，终于被我击毙。

消失

怒加终于死了，奈奈美的心情好像也格外的好，总是吵着要我带她四处走走，我也只好答应了。来到南翼市，在门口我们遇见了骑士麦斯米利安（マクシミリアン），再往里走，在宿屋中又碰见了一个流浪的好孩安娜妮（アンネリー），到市政厅的右方草坪处听她唱歌她就会加入。（连选第一项）在交易屋外可以找到一个叫奇利（キリイ）的人，他要找曾经到仙特遗迹寻宝的人，我告诉他雅历士的住处后他就离开了。（第一项）回到根据地的道具屋，奇利说什么也不相信遗迹内的宝物是一棵普通的药草，我对奇利说明了情况后他就走了。再次到南翼市的交易屋外不断找他对话他就会加入。

来到古斯古斯之村（クスクス村），在宿屋中我找到一个叫嘉玲（カレン）的舞蹈家，按照她的节拍跳舞后她就后加入。在屋外，凯宏王国的国王祖儿派人来与我们同盟。

回到根据地，使者古鲁根说了和约的事后就走了，众人都认为凯宏王国不怀好意，但我还是决定前往米祖市（第二项）和祖儿谈判。乘船到东北方的歌洛尼之村，出村后再向北就可以来到米祖市。进入左上方的通道我们来到了会议厅。没想到祖儿在这里设下了陷阱，逼迫我们投降。这时域陀赶到救出了我们，但是比莉加因为见到祖儿太过开心，所以留下来不肯走。由于情况危急，我们只得离开。

回到根据地，奈奈美有点心神不定，我就到她的房间安慰了她几句。在根据地的入口处，一个叫高游（ユウユウ）的人急急忙忙地跑来，他说她的姐姐被吸血鬼尼古洛特抓走了，要请我帮忙搭救。

来到精灵村（ユボルトの村）西南方的龙口之村，然后走到上方的山路，在山路中可以找到灯笼山三兄弟的头目杰治姆（ギジム），他谢过我后，我们就左行来到虎口之村。

离开了虎口之村，大家可以先回到拿达道之街（ラダトの街），只要身上有青瓷之壶鉴定师利布兰度（レブラント）就会加入。在酒场中可以找到假扮主角的人贺尔。（ホイ）来到水闸处找到施姆尼（シモーネ），她会向你要蔷薇之胸针（バラの胸かざり），在巴娜之村（バナーの村）买到胸针再交给他他就会加入。然后回根据地换若叶（ワカバ）入队，来到虎口之村西面的古罗姆之村（クロムの村）。在村中宿屋的附近我们碰到了若叶的师父龙翔翔（ロンチヤンチヤン），由于他没钱付帐，所以在村中躲了起来，找到他后他就会加入。

在北方的丹图市我们又找到了拉乌拉。进入村长家，他问我是不是来帮忙除掉吸血鬼，我说是的（第一项），然后他就让我们到二楼歇息。过了一会儿，市长的女儿妮妮尔说外面出现了许多僵尸，出外一看，果然是尼古洛特，但是丧尸兵很多，我们也不敢轻举妄动，回到市长家时，都市同盟军的吉斯（ジエス）和侯撒（ハウザー）也来了，但当他们看见我后便十分生气，说我们与凯宏王国是一伙的，还叫市长不要相信我们，然后他俩就独自去对付丧尸兵了。市长古斯达夫又问我是不是来帮忙的，回答是（新一项）后

我们便去休息。午夜，在奈奈美的房间，她说了一些厌恶战争的话。

第二天早上，吉斯已经去对付丧尸兵了。由于丧失兵数目众多，我们必须救他出来。来到市长家右方的矿山，没走多远就遇见了尼古洛特，由于没有星辰剑，我们完全处于被动，我靠着辉盾之纹章的魔力才保住了性命……

可能是刚才一战太劳累的缘故，我一醒来就已身在古罗姆之村，而且丹图市市长的女儿妮妮尔还失踪了。我正想出村时，正巧遇上了吸血鬼猎人刚，他说有一个叫萨拉的女子正在追捕尼古洛特，来到虎口之村，战胜萨拉后她就会加入。

由于丹图市已经被丧尸兵占据，所以我们在古罗姆之村休息一晚后走向村子东面的山洞，在里面战胜了巨石怪再通过矿山就可以回到丹图市。来到最上方的教堂，尼古洛特已经再捷难逃了，我们很轻松地就战胜了他，萨拉也取回了被尼古洛特偷走的月之纹章。再回到古罗姆之村，持有视窗SET(まどセット)的话就能让邓高(テンコウ)加入。

回到根据地休息时，凯宏王国的露西亚前来偷袭，打败她后我就把她放走了。

星殒

第二天，修会率领大队人马攻打绿山市。战斗胜利后我们由绿山市山路潜入敌人内部。在途中又遇到了刺客露西亚，打败她后就可以进入绿山市。在里面我们遇到了敌方的首领级人物尤巴，他还不甘心绿山市被夺，于是就召唤出一条骨龙来对付我们。

在根据地的广场中，修宣布了下一步的战略计划。而我们在绿山市的山路中发现了祖儿，他无奈地向我宣战，然后就走了。

攻入了米祖市后，我们在市中心遇上了很多狼，由于它们数目实在太多，我们就只好撤退。

来到古斯古斯之村(先带上域陀)，在打铁铺中可以让狄沙尔加入，然后到绿山市的学校中取得银槌(シルバーハンマー)，再将我的武器打到LV15就可以乘船到歌洛尼之村找源将加入。至于剩下的同伴嘛，应该都不太难找了，具体办法请参看同伴加入表。(找不齐108位同伴是看不到完美结局的)

完成后回到根据地，在修的房门外听到他想让杰巴在我方攻打玛芝路达时攻打米祖市，让敌方顾了头不能顾尾，杰巴虽知九死一生，但还是答应了。第二天，众人集结在根据地的广场，门之纹章的继承者妮古拉多再次出现，解开了辉盾之纹章的封印，这样我就可以使用辉盾之纹章的LV4魔法了(威力强大)

进入洛古亚古斯城内部后，大家一定要记得在旅之封印球前记录，因为下面的剧情是会影响最终结局的。

我们在城堡的顶层见到了祖儿，他要和我进行最后的决战，我不肯，这时候葛度从后方出现射出了四支箭，我立即大叫："奈奈美!"(第二项，反应时间要在一秒之内才能完成选项，成功之后我就会作出防御动作)可惜奈奈美还是中了一箭，倒在地上。我和祖儿怒不可当，三两下就将葛度打倒。祖儿离去后，奈奈美要我叫她最后一声姐姐，我就照办了(第一项)，不久修赶到，他立即让神医丰安查看奈奈美的伤势。

旅程

在根据地的医疗室外，我正在焦急地等待奈奈美的消息，不久丰安出来了，他告诉我奈奈美的伤势严重，已经无法医治了……(刚才选项正确的话，丰安就会让修到医疗室密谈)

第二天，修说现在是反攻的大好机会，于是我就下令攻打凯宏王国的首都。离开广场后没走几步，我终于因为心力焦瘁而晕倒在地。当我醒来后，在修的房门外听到苹果问这场战役的胜率是多少，修说是50%。

以后的剧情就是决战了，笔者在这里给大家一个比较理想的出场阵容，他们分别是：域陀(装备了返刃之纹章和怒之纹章后攻击力强大无比)，路克(魔法力在108星中可称得上是第一位)，藤太(最好的回复系法师)，刚(看似不太强，但他的破魔力为A，装备了破魔之纹章后打总关底比较合适)；米阿渣斯(数一数二的魔法师)。

终于到了决战之日，我带上五位同伴向凯宏王国首都——皇都路路奈依禽(皇都ルルノイエ)进发，在干掉最后的关底双头狼后(先打它头上的封印球，再打两条腿，最后打头)，终于结束了这场旷日持久的战争。

走到王座前，祖儿早已不知去向了，这时整座王城都在摇晃，显然是快要塌了，大家都叫我快走，但是我却要去找祖儿(第二项)。情况危急，同伴们都将我硬生生地拉走。在根据地内，众人希望我成为国家的领导人，我却不答应(第三项)。

回到卡罗之街，我回到道场后方的大树处，取回了童年时与祖儿一起埋下的宝物。出村往西北方的天山之顶走去(这里就是祖儿与我立下盟誓的地方)，在这里我见到了祖儿，他仍然执着地要与我决一胜负，我连忙说没有必要再战斗下去(第二项)，但祖儿不听，依然要与我分个高下。我根本不想与祖儿战斗，只是一味地防守。过了一会儿，祖儿问我为什么不攻击，我就让他拿出一个要我攻击他的理由来(第一项)，祖儿说凯宏王国已经灭亡，若世上还有凯宏王国的人一定会引起人民的恐慌，然后就与我继续战斗，但我还是防守，过了一会儿。战斗突然结束，祖儿跪在地上，说他做了背叛者竟然还有人对他这么好，我听后十分感慨，就呼唤了他的名字(第一项)，然后祖儿希望我用纹章了结一切，但我死也不肯(连选四次第一项)，这时妮古拉多出现了，她将我们的纹章解除。当我们来到最初的营地时，修说奈奈美并没有死，只是她太想回家看看，所以尊重了她的决定。

我们回到道场后，终于决定三人一起离开这里，开始新的生活。

文/康达　　责编/PERFECT

广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告

广告速递

沈阳跳蚤市场 游戏批发中心

批发 零售 邮购 维修

★二手索尼机，正常使用（双柄、电源、AV 线、直读、2 碟）售 880 元，邮费 50 元。★二手原装土星机，正常使用（双柄、电源、AV 线、直读、2 碟）售 650 元，邮费 50 元。
★新产品超任三合一光碟机 16 倍速光驱，读碟更快，送 5 张金碟（1800 节目）售 1180 元，邮费 50 元。★超任主机 + 博士机（双柄、变压器、AV 线、磁碟）售 650 元，邮费 50 元。
★15 吋/21 吋 N 制彩显，高清晰，有 AV 及 RGB 端子，可用于任何游戏机及 VCD 机、电脑，售 580 元/1050 元，邮费（快件）80/130 元。★12 吋 N 制彩显 400 元，快邮 80 元。
★12 吋小彩王，原装九成新彩显数字电视，有遥控器，N－P 制，0.25 点距，600×800 逐行扫描，可收看全部有线节目，适用于任何游戏机、VCD 机，售 590 元，快邮 80 元。
★二手 N 制彩电，保证质量，全国各地均可收到货，质量问题 1 个月保换，邮费计算方法：慢件 4 元/吋，快件 6 元/吋。29 吋 日立 1200 元，松下 1250 元，索尼特丽珑（有 RGB、S、AV）1350 元，25 吋 夏普 880 元，东芝火箭炮 980 元，索尼特丽珑（RGB、S、AV）1150 元，14 吋 400 元。★14 吋 N 制彩显可配接各种游戏机，售 500 元，快邮 80 元。

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 原装振动柄（日产）	140	15	PS 全新金手指卡 + 新书（有太 8 等）	65	15	PS 98 金手指年鉴大全	45	10	N64 主机 + 原柄 + AV 线	880	50
PS 格斗振动柄	105	15	PS/SS 大摇台	120	20	PS 太空 8 彩色攻略书	35	10	N64 光碟机（邦谷 VCD 送 2 碟）	1800	50
PS HORI 原装格斗柄	65	15	PS 原装限定版记忆卡（数量有限）	90	10	PS 专用标准精美挎包	35	15	N64 振动 + 记忆卡	105	15
PS 红外线遥控柄（2 只）	135	15	PS 120B/30B/15B 记忆卡	75/48/25	10	SS 原装 JVC 光头/三洋光头	105/130	15	N64 通用金碟（1～6 任选）	45	10
PS 3.0 版金手指电影卡	290	20	PS 脚踏退膛街机振动枪	185	20	SS4M 加速卡（可玩龙与地下城）	80	15	超任金碟 5 张/套（1800 节目）/目录	100/10	15
PS 遥控电影卡	290	20	PS 克拉米枪（送 1 碟）	60	10	SS 原装记忆卡	120	15	超任手柄/连发 IC 柄	15/20	15
PS 绝招王手柄	70	15	PS 四分插（可多人玩）	135	20	SS 原装柄/组装柄	55/15	10	超任双线变压器/专用制转	30/60	15
PS 直插 PS 机用双人街机大摇台	200	40	PS 振动方向盘/三用振动方向盘	295/360	35	SS 遥控柄（2 只原装）	110	15	GB 有普通/超薄/彩色	265/295/595	30
									GB 任何配件	12	10
									拷贝超任节目（先索目录 10 元）3 元/片，30 片起邮		
									MD 彩色掌机电池盒/电源	520/15	30

世嘉 128 位新主机（DC 机）：（主机 + 原装柄 + 原记忆卡 + 2 原碟 + 专用变压器）2980 元，邮费 80 元， DC 主机 1950 元，邮费 50 元。
DC 原装记忆卡 240 元，DC 原装柄 240 元，邮费 25 元。DC 原装大摇台 500 元，邮费 30 元，DC 原装方向盘 550 元，邮费 45 元。DC 原装碟均 450 元，有 VR Ⅱ，索尼克，世嘉拉力 2，三剑，死亡之星 2 代（原装枪 480 元，邮费 30 元），超能力大战，魔力宝石，邮费 25 元，更多节目来电查询。

全新原装索尼机：7501、7500、7003 型（变压器 + 柄 + AV 线 + 直读）1150 元，邮费 50 元，5903VCD 功能 1500 元，邮费 50 元。★全新原装 SEGA 土星机（柄 + 电源 + AV + 直读）780 元，邮费 50 元。

日本卡通动画 VCD，日（粤）语发音，中文字幕三百余种				日本经典连续剧，中文字幕近百种。		日本经典音乐 CD 三百余种。	
青之 6 号，太空战士 8	2CD，1CD	橙路全集，剧场版	24CD，2CD	东京爱情故事	11CD	纯爱手札，藤崎诗织（心跳）	1CD
樱花大战（1～4 集）	3CD	DNA，电影少女	5CD，3CD	恋爱世纪	11CD	超时空要塞 TV 版主题歌插曲	1CD
新世纪福音战士	13CD	JOJO 奇妙冒险	3CD	悠长假期	11CD	樱花大战 1，2 歌谣全集	2CD
新世纪剧场版Ⅱ	2CD	超时空要塞（电影版）	12CD	金田－少年事件薄	9CD	新世纪 EVA	3CD
高达逆袭夏亚、F91	2CD，2CD	超时空可有记起的爱	2CD	沙滩小子	12CD	超级机器人大战 F 完结篇	1CD
高达 W、G、Z、X、V	各 17CD	超时空要塞Ⅱ	3CD	圣者之行进	11CD	罗德岛战记精选全集	1CD
高达 W（停不了的华尔兹）	2CD	超时空要塞加强版	4CD	恋爱不用急	12CD	超时空要塞歌集	1CD
97、98 拳王	2CD、2CD	X 战记，圣传	2CD，2CD	星之金货上集、下集	12CD，14CD	美少女战士主题歌精华集	1CD
斗神传，饿狼传说	2CD、4CD	浪客剑心剧场版	2CD	三姐妹侦探团（猫眼）	12CD	灌篮高手 TV 版	1CD
高达马沙反击战	2CD	罗德岛战记，剧场版	6CD，2CD	101 次求婚	12CD	太空战士七	4CD
铁拳（1、2），街霸Ⅱ（电影版）	2CD，2CD	樱通信，心跳回忆	6CD，2CD	新闻女郎	11CD	天空战记	3CD
侍魂之破天降魔之章	1CD	宫骑骏歌集篇	1CD	爱情白皮书	11CD	1998 票选排行榜	2CD

大量 PS、SS 软件及动画 VCD，每日每周均有新作品到货，GB 卡、MD 卡百余种，价格低、质量好，GB 新卡更多，函索目录 3 元/种，请附回程信封及邮资。诚招各地动画 VCD 分销商，具体事宜来电来函或面谈。本中心因业务量增大，诚聘熟悉上述广告内容的营业员若干名（限本市人）额满为止。

邮购（收款）地址：沈阳市和平区北市一街 56 号 跳蚤市场 18 C 号 收款人：李彬 邮编：110002
电话（传真）024－22521225 批发业务联系电话：01394007836 01399820456
乘车路线：沈阳北站乘 209 路，南站乘 216 路，16 路，无轨 7 路、无轨 6 路到北市场下车（北市百货大楼南行 100 米，或北市邮局北行 60 米）跳蚤市场一楼 18C 号
沈阳分店：沈阳金利达游戏专营店 联系人：马宏杰 电话：（024）23510278（全天） 邮编：110001
分店地址：沈阳市和平区胜利南街 49 号，南站长途客运站南行 300 米 ※分店专业维修各型索尼、土星机；速度快、价格廉。

合肥 游戏之屋
南京风云电玩
游戏专营店

本店专营 DC、N64、PS、SS、MD、GB、GG 等各类高、中档家用电子游戏机，长期以特优价格为省内、外商家，玩友提供优质商品及服务，并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

☆每日均有 SS、PS 游戏上市，品质上乘，欢迎来信、来电查询。

☆本店备有多款动画 VCD，品种齐全，欢迎广大玩家来信索取目录。

☆玩友来信请附回邮信封及邮资，并请将回邮地址工整、准确的填写，如对邮购物品有疑问，请速来信说明情况，以便本店查询。

地址：合肥市红星路 36 号（黄山大厦站往商之都方向）
邮编：230001 电话：（0551）2661691 联系人：杨健

淮南地区连锁店：超腾电玩专营店
联系人：胡先生 电话：（0554）6645278

徐州地区连锁店：新世纪电玩专营店
联系人：杨先生 电话：（0516）9663251

南京地区连锁店：风云电玩专营店
地址：南京市同仁市场 905（珠江路 1 号中山大厦对面）
电话：（025）3229766 联系人：陈先生 徐小姐

南京 阿童木

五·一节大酬宾

十一年的经营是信誉的保证，五·一劳动节之际大酬宾。

各型 PS 机原装全套 1100 元　各型 SS 机原装全套 800 元
PSVCD 原装机 1450 元　DC 全套 价格电询
原装 16 位超任机全套 800 元　GB 掌机 280 元
16 位世嘉机全套 150 元　16 位彩色掌机 550 元

特价酬宾商品数量有限，欲购从速。

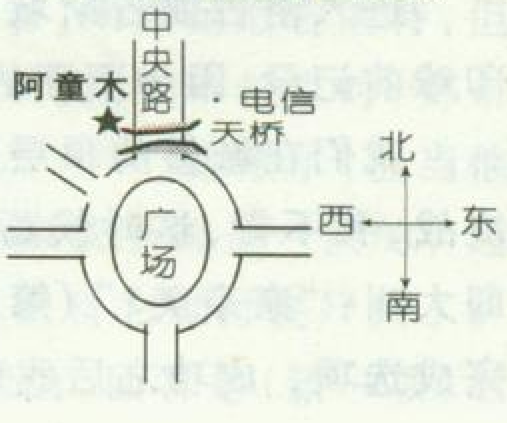
本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件，周边器材，PS、SS、DC、超任、动画光盘。

快速修理 PS、SS、超任机，非重大问题，立等可取。

并为玩家提供免费咨询与改装大型游戏机服务。

本部所售商品，均按"消法"实行"三包"，并终身包修。

地址：南京市中央路 1 号。
（鼓楼广场北口，电信大楼对面，
鼓楼食品商场东大门、天桥旁）



电话：（025）3373658
BP：（025）127（126）－2213998
手机：13951711198

北京华冕游戏机专营店

(游戏卡以旧换新,只限北京地区)

邮购价目表(有效期:99年5月1日~99年6月1日)

GB手掌机单卡

数码怪兽(中)	90	98FIFA 足球	25	上尉密令	28	头文字 D	28	狮子王	25
第二次机械人大战(中)	38	大金钢 Ⅰ	25	昆虫博士	38	高气压术	28	忍者龙剑传	28
吞食天地 Ⅲ(中)	28	大金钢 Ⅲ	28	魁男塾	38	钓鱼	28	恶魔城	25
三国志(中)	28	玛利 Ⅲ	28	怒之要塞 2	28	暴钓列传	35	四驱车 1	25
侏罗记 Ⅲ(中)	65	玛利 6	25	蜘蛛侠	28	荣光足球	25	四驱车 2	25
太空战士(中)	40	玛利 7	60	魂斗罗	28	魔力机械人	45	四驱车 3	40
口袋妖怪(红)	28	侏罗记公园	25	鬼太郎	25	美少女战士	45	赛车 GO	20
口袋妖怪(绿)	28	名侦探柯南 Ⅰ	28	月影村的怪物	28	世界英雄	25	蚯蚓战士	25
口袋妖怪(青)	28	名侦探柯南 Ⅱ	28	复制版	30	世界英雄(喷射版)	25	斗神传	25
口袋妖怪(黄)	45	游戏王	50	超魔神传	28	大贝兽物语	28	鸟人战队	25
口袋妖怪(紫)	70	化石创世	50	音速 5	25	98 海战	28	真实谎言	25
95 格斗王	25	洛克人 4	25	音速 6	25	星际战争	28	双截龙 2	25
96 格斗王	26	洛克人 5	25	花木兰	28	宠物蛋	25	丛林冒险	25
97 格斗王	75	海陆空大战(1)	25	异形 3	25	恐龙蛋	25	热血硬派	25
世界杯足球(胜利 11 人)	28	96NBA 兰球	25	双截龙 2	25	牧场物语	25	饿狼 1	25
97FIFA 足球	25	NBAJAM 兰球	28	泡泡龙	25	F-15 战机	28	饿狼 2	25
		篮球飞人 1	25	天使翼	25	幽幽白书	28	斩红狼无双剑	25
		篮球飞人 2	28	动物王国	28	街霸 2	28		

彩色 GB 单卡:

罗德岛战记	60
勇者斗恶龙	55
萨尔达传说	60
炸弹人	60
炸弹人 RPG	60
海陆空大战(2)	55
巴钓鱼	55
大盗伍佑卫门	60
卡米罗	60
昆虫的生活	55
真人快打 4	55
洛克人 8	60
坏玛利(2)	60
麻雀王	50
蜥蜴王	55
影之门	65
情书 3	55
口袋魔珠	65
丛林冒险	65
威力森林	60

GB彩色合卡

彩色 3 合 1A	勇者斗恶龙(彩)、洛克人 5、七龙珠	60元
彩色 3 合 1B	勇者斗恶龙(彩)、三国志(中)、名侦探柯南 2 代	60元
彩色 12 合 1	勇者斗恶龙(彩),坏玛利欧 2(彩),陆海空大战 2(彩),大富翁(彩),英雄骑士传(彩),口袋里的怪兽(黄),新机器人大战(中),三国演义英雄传(中),太空战士 4,音速小子 5,泡泡龙 2,N64 玛莉	180元
彩色 13 合 1A	口袋妖怪(赤),口袋怪兽(绿),口袋妖怪(蓝),口袋怪兽(黄),口袋里的大富翁(彩),口袋里的情人 2,口袋里的收藏品,口袋英雄骑士传(彩),口袋勇者斗恶龙(彩),口袋太空战士 4,口袋第四次机器人大战(中),口袋侏罗纪(中),口袋天外魔境 2	180元
彩色 13 合 1B	麻雀勇者战记,太空战士 4(中),罗德岛英雄骑士传,陆海空大战,新轰炸超人(彩),超级大金钢(彩),98 极速快感,青蛙王子,口袋彩色龙,俄罗斯方块,世界保龄球,打地鼠,坦克战地	105元
彩色 15 合 1	萨尔达传说(彩),大金钢四(彩),首都高赛车,炸弹杰克,越野电单车,太空侵略者,淘金者,网球大赛,扑克小子	95元
彩色 21 合 1A	勇者斗恶龙(彩),萨尔达传说(彩),推石阵,网球,俄罗斯方块,太空侵略者,超级挖金,仓库番 11 代,坦克大战,炸弹灰克,扑克小子	80元
彩色 21 合 1B	大盗伍佑卫门 4(彩),大富翁(彩),彩色打砖块(彩),俄罗斯方块(彩),炸弹灰克,超级挖金,越野电单车,玛利医生,宝石传说,挖金小子等	100元
彩色 24 合 1A	玛利兄弟全集 2 代(彩),青蛙历险(彩),螺蛳大战车,网球,太空侵略者,仓库番,上海麻将	100元
彩色 24 合 1B	萨尔达传说 DX,罗德岛战记,口袋里的怪兽(黄),时空飞越大冒险,陆海空大战 2,格斗天王 96,七龙珠 Z2,悟空激斗传,灌篮高手 2 全国之冠,小叮当 DX10,泡泡龙 3,双截龙,魂斗罗	170元
彩色 25 合 1	坏玛利欧 2,勇者斗恶龙,俄罗斯方块,麻雀,超级挖金,四川省,玛莉医生,矿王,水管工人,仓库番 2,坦克大战	105元
彩色 26 合 1	坏莉欧 2,玛莉大集合 2,丛林勇士,俄罗斯方块 DX,超级挖金,四川省,玛莉医生,世界保龄球,太空侵略者,矿王,坦克大战	105元
彩色 29 合 1	恐龙猎人 2(彩),炸弹超人 6(彩),大战争 2(彩),首都高赛车(彩),彩色打砖块(彩),青蛙过河(彩),坦克大战,仓库番 2,扫海艇,水管工人,俄罗斯方块,海陆空大战	100元
彩色 30 合 1	萨尔达传说 DX,口袋里的怪兽 9(黄),新轰炸超人(彩),蚂蚁雄兵,恐龙战士,古文名探险,98 极速快,格斗天王 96,天使之翼,恶魔城 3,漆暗前奏曲,幽游白书 3,洛克人 2,忍者龟 3	170元
彩色 37 合 1	格斗学园,陆海空大战,小叮当 2,时空飞越大冒险未来篇,坏莉欧 2,口袋怪兽(黄),格斗天王 96,三国志(中),洛克人 3,美少女战士 R,幽游白书 4,剑勇传说	170元
彩色 38 合 1	陆海空大战 2,坏莉欧 2,勇者斗恶龙,俄罗斯方块 DX,格斗天王 96,小叮当 2,蜡笔小新 4,超级玛莉兄弟,鳄鱼先生,恶魔城	125元

注:GB 彩色单卡、合卡也可在普通 GB 机上用,普通合卡、单卡也可在彩色 GB 机上用。

GB手掌机合卡

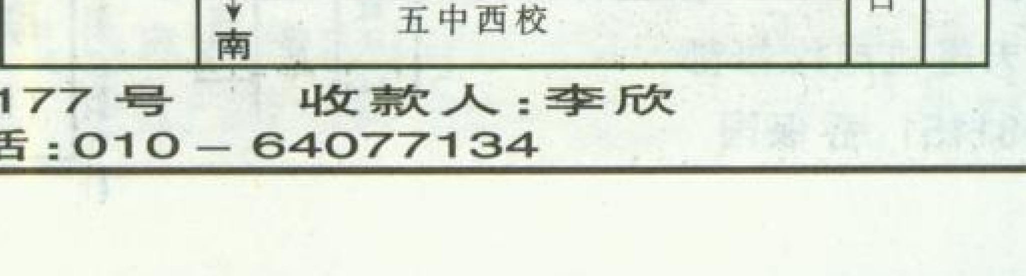
编号	内容	价格
005001	96 格斗王,幽幽白书,魁男熟,成龙功夫,绝对无敌	35 元
005002	恶魔城 3,黑船党之谜,三国志中文版,创世纪外传,沙特传说	45 元
005003	快打旋风 2,七龙珠,中国功夫,恶魔城 1,SD 战国传	35 元
005004	98FIFA 足球,热血高校,热血硬派,冒险岛 2,街头赛车	35 元
005005	98FIFA 足球,忍者龟 3,魂斗罗 6,疯狂泰山 2,鬼马小精灵	35 元
005006	98FIFA 足球,克星兄弟,天使老人,小叮当,兰色小精灵	35 元
005007	F-15 战斗机,狮子王,上尉密令,魂斗罗 6,机甲战警	38 元
006001	迷你四驱小子 6,疯狂赛车,街头赛车,越野摩托车,坦克车,魂电单车 37 元	
006002	女神转生 2,美少女战士 R,美少女方块,梦幻仙女,芭比娃娃,美女赛车	37 元
006003	腊笔小新 6,忍者龟 3,小叮当 2,对战轰炸超人,冒险岛 2,米老鼠 5	37 元
007001	玛莉 6,坏玛莉欧,N64 玛莉欧,玛莉医生,玛莉水管工人,玛莉网球,玛莉撞砖	37 元
007002	97FIFA,篮球飞人,足球狂,棒球,小型高尔夫网球,世界保龄球	37 元
007003	98 饿狼 3,音速 5,篮球飞人,幽幽白书 1、2、3、4	50 元
007004	第二次机器人大战(中),吞食天地(中),三国志(中),太空战士外传(英文版),沙特传说,创世纪外传,鬼神降临传	78 元
008001	三国英雄传(中),三国志(中),口袋妖怪(2),恐龙蛋,二次大战,太空战士,信长野望,骑士物语	90 元
008002	玛莉 6,四驱车 2,三国志(中),女神转生,太空战士,信长野望,大战争,隐忍者	90 元
008003	96 格斗王,虎鸽,忍者龙剑传,玛莉兄弟,碎石战士,南北拳,98 坦克,俄罗斯方块	40 元
008004	96 格斗王,鬼马小精灵,轰炸超人,冒险岛 2,屠龙族,仓库番,玛莉医生,玛莉砖块	40 元
008005	96 格斗王,热血高校,热血硬派,热血足球,网球,花式撞球,玛球医生,扫海艇	40 元
008006	街霸 2,魂斗罗 6,泡泡龙,小叮当 2,智慧方块,超级坦克,役满,仓库番 2	40 元
008007	吞食天地 3 中文版,鸡蛋仔俱乐部 2 代,疯狂赛车,黑船党之谜,信长之野望,第一次机器人大战,大战争,勇者历险	100 元
008008	96 格斗王,蓝色小精灵 2,忍者龟 3,恶魔城传说,食鬼,乱马 1/2,萍果棋,炸弹杰克	40 元
008009	侏罗纪 3(中),98FIFA 足球,音速小子 5 代,卡拉亩村,疯狂泰山 2 代,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝色小精灵 2 代	95 元
008010	饿狼传说 3,魂斗罗 2,飞龙拳外传,魁男塾,N64 玛莉,格斗三人组,凤凰岛决战,玛莉兄弟 4	40 元
008011	饿狼传说 3,SD 战国传 2,轰炸超人 5,克星兄弟 3,蓝色精灵 2,饿狼传说,战国物语,幽浮精灵	40 元
008012	热血足球,热血硬派,热血高校,热血快打,热血方块,热血保龄球,热血四驱车,热血网球	35 元
008013	饿狼传说 3,96 格斗王,街霸 2 代,桃子,N64 玛莉,魂斗罗 6 代,雀四郎,米老鼠	45 元
008014	饿狼传说 3,96 格斗天王,街头霸王 2,樱桃小丸子,超级玛莉,魂斗罗 6,雀四郎,米奇老鼠	40 元
008015	饿狼传说 3,音速小子 5,热血进行曲,热血新记曲,热血格斗,热血排球,热血足球,热血躲避球	45 元
008016	饿狼传说 3,音速小子 5,热血进行曲,热血新纪录,热血时代剧,热血排球,热血高校,高校躲避球	45 元
009001	96 格斗王,洛克人 1,洛克人 2,洛克人 3,洛克人 5,N64 玛莉欧,玛莉兄弟,水管玛莉,玛莉医生 55 元	
009002	超魔神英雄传,恶魔城 3,大战争 2,创世纪外传,勇者历险,魔神英雄,恶魔城 2,大战争 3,创世纪英雄	50 元
009003	98 法兰斯世界杯足球,太空战士,罗马骑士,剑勇传说,圣斗士,太空战士 2,骑士物语,剑勇传说	50 元
009004	黑船党之谜,小叮当赛车 2,信长之野望,第二次机器人大战,鬼神降临,樱桃小丸子,大盗伍卫门,小叮当赛车,信长野望	50 元
009005	98 饿狼 3,98 世界杯,街霸二代,白书四代,麻将 5,雷霆战机,炸弹杰克,萍果棋,俄罗斯方块	50 元
009006	口袋妖怪 4,口袋妖怪 3,口袋妖怪 2,口袋妖怪 1,96 格斗天王,太空战士 4(中),三国志(中),大战争,信长野望	105 元
009007	太空战士 4,三国志 3(中),天外魔境 3,超魔神英传,信长野望,大战争 2,太家统治者(中),天外来客,乱世英雄(中)	78 元
009008	98 口袋妖怪 4,三国志 3(中)新机械人大战,创世纪外传,天外魔境 3,明星桌球,明星篮球,明星网球,明星棋王	78 元
010001	三国英雄(中文版),96 格斗,鬼太郎,大富翁,疯狂赛车,创世纪外传,役满麻将,玛莉医生,滚动方块,米老鼠	90 元
010002	口袋妖怪,恐龙蛋,疯狂赛车,侦探柯南,太空战士 3,信长野望,鬼马小精灵,米奇老鼠,玛莉医生,五小棋	90 元
010003	97FIFA 足球,96NBA,排球,冰上曲棍球,热血高校,美式足球,世界杯足球,花式撞球,乒乓球,高尔夫球	50 元
010004	吞食天地 3(中文版),四驱车小子 2,三国志(中文版),女神转生外传,隐忍传说,太空战士,虎鸽 2,超级玛莉兄弟,玛莉医生,滚动方块	90 元
010005	卡比之星 2,新大富翁,拉斯维加赌场,虎鸽 2,紫京城,扑克小子,锄大 D,麻雀,围棋,俄罗斯方块	40 元
010006	吞食天地 3(中文版),96 格斗天王,鬼太郎,新大富翁,疯狂赛车,创世纪外传,四川美女麻将,玛莉医生,滚动方块,米老鼠 5 代	95 元
010007	口袋妖怪(红),月影村,第二次,洛克人 5,96 格斗王,圣剑传说,太空战士 3,萨尔达传说,三国(中),魔法骑士 2	110 元
010009	96 格斗天王,大贝兽物语,怪兽大走,头文字 D 外传,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大战争,口袋收藏品,98 海战复活记,司令官月面之战	110 元
010010	96 格斗天王,口袋怪兽,月影村的怪物,口袋轰炸队,勇者历险,第二次机器人大战,萨尔达传说,圣剑传说,大金刚 3,隐忍传说	110 元
010011	武士魂 3,格斗天王 96,饿狼传说 2,快打旋风恐龙榜 2,幽游白书 4,忍者激龟 3,蜡笔小新 4,音速 5 代,美少女 R	105 元
011001	太空战士 4(中文版),吞食天地 3(中文版),三国志(中文版),柯男 2 代,大战争,第二代机器人大战,信长野望,鬼神降临,魔界塔士 3(中文版),三国英雄传(中文版),豪华列车杀人事件	120 元
011002	96 格斗,大金刚 3,机器人大战,役满麻雀,俄罗斯方块,锄大 D,仓库番 2,逃狱金刚,玛莉医生,摩托车大赛,坦克大战	40 元
011003	怪兽王国 4 代(黄),实况棒球,96 格斗天王,坦克大决战,玛莉医生,俄罗斯方块 2,仓库番 2,屠龙族,企鹅世界,机车大宗,挖金 Ⅱ	60 元
012001	饿狼传说 3 代,恶魔城 3 代,魂斗罗 5,绝对无敌,乱马 1/2,成龙功夫,碎石战士,饿狼 3,恶魔城,魂斗罗 6,霹雳武士,中国功夫	50 元
012002	98 海底争霸,斗神传,泡泡友 3 代,音速小子 5 代,雷霆战机,滚动方块,玛莉医生,逃狱金刚,斗神传 2,泡泡龙 2,音速小子 6	50 元
012003	98 法兰斯世界杯足球,蓝球飞人,泡泡龙 3 代,7 人足球,撞砖块,坦克大战,98 世界杯,灌蓝高手,泡泡龙 2,足球世界,撞砖玛莉,98 坦克	50 元
012004	饿狼传说 3,凯蒂猫,泡泡龙 3 代,魔鬼终结者 2,热恋四驱,空手道,太空侵略者,凯蒂猫 2,泡泡龙 2,魔鬼终结者 3,热恋四驱 2	50 元
012006	音速小子 5,樱桃小丸子,超音速战士 3,音速撞砖,美少女妹妹,音速火战车,音速方块,音速打砖块,音速坦克,玛莉医生	35 元
012007	热血高校,热血硬派,热血足球,热斗侍魂 3,热斗 96 格斗天王,热斗 NBA,LIVE96,热斗 FIFA 足球,热血弹平,热血行进曲,热血排球	95 元
012009	陆海空大战争,司令官月面之战,口袋怪兽,月影村之怪物,三二四驱 GB,天地吞食(4M),鬼太郎,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	110 元
012011	大金钢 3,口袋怪兽,大盗伍 2(黑船之谜),恶魔城 #,洛克人 5 代,96 格斗天王,樱桃小丸子,太空战士 3,三国志	110 元
014001	第二次机器人大战(中),吞食天地(中),三国志(中),口袋怪兽(青),口袋情人 2,超级大事件,打蟑螂,机器人大战外传,迷你四驱	105 元
018001	第二次机器人大战(中),太空战士 4(中),三国志 3(中),情花降,超级马里奥,明星篮球,坦克大战,铁金刚大战(中),来自太空的统治者(中),中原霸主(中)	90 元
029001	饿狼传说(特别版),格斗天王 96,口袋怪兽(黄),超魔神英雄传 2,桃太郎,名侦探疑惑豪华列车,口袋情人 2,三国志(中),吞食天地(中),第二次机器人大战(中),陆海空大战	170 元

注:凡编号为"005×××"即为5合1,"008×××"即为8合1,以此类推。以上所有GB卡免邮费。	单价	邮费
GB手掌机 原装 GAME BOY 彩色手掌机(配原装电池)	620	20
GB手掌机 原装 GAME BOY 超薄袖珍手掌机(配原装电池)	310	20
GB手掌机 原装 GAME BOY 袖珍手掌机(配原装电池)	310	20

游戏机维修部

更换土星激光头(JVC)	150
更换土星激光头(三洋)	150
更换 SONY 激光头	
更换土星直读 IC	
更换 SONY 直读 IC	40
土星电源修理	30
SONY 电源修理	40

大部分机器立等可取,由于特殊原因外省顾客请勿寄机器修理。



北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街177号 收款人:李欣
邮政编码:100009 电话:010-64077134

南京新世界

NEW WORLD

优惠价

公司宗旨:信誉第一,价格低廉,保证质量,服务周到

优惠价:		邮费	优惠价:		邮资
原装世嘉土星机(原装全套、直读)	800 元	50 元	任天堂 GB 手掌机	280 元	30 元
原装索尼 PS 机(全新原装、直读)	1200 元	50 元	任天堂彩色 GB 机	630 元	30 元
超任光盘一体机(送超任新节目近 2000 种)	1200 元	50 元	世嘉 16 位彩色手掌机	650 元	40 元
原装世嘉 DC 机(手柄、记忆卡、游戏碟)	3000 元	50 元	世嘉Ⅱ型 16 位机	150 元	40 元

本中心备有大量动画 VCD。质量保证,品种齐全。欢迎来信索取目录,请付回程信封及邮资。

特别推荐:日本原装液晶 N 制专用游戏机彩显 单价:280 元 邮费 30 元
日本索尼二手彩色电视机 29 寸(N-P)单价:1500 元 邮费 180 元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 N64 主机,光碟机以及 GB 机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址:中央门金桥市场东三楼 734 包间	电话:025-5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界销售中心	地址:南京鼓楼中央路 23 号	电话(传真):025—3227953	联系人:叶先生
南京新世界新街口店	地址:南京市中山东路 113 号	电话:025—4545355	联系人:李小姐
南京新世界太平南路店	地址:南京白下路 218 号-1	电话:025—4453509	联系人:王小姐
南京新世界鼓楼专营店	地址:南京中央路 30 号	电话(传真):025—3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	地址:南京建康路 185 号-2	电话:025—662611—350	联系人:谢小姐
南京新世界经营总部	地址:南京建宁路 12 号	电话(传真):025—5621582	联系人:颜先生
南京新世界广州经营部	地址:广州西堤二马路 65 号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高 峰
南京新世界邮购部	地址:南京中央路 30 号-5 二楼	邮编:210008 电话:3603814	联系人:高 云
南京新世界维修中心	地址:南京中央路 23 号	电话:025—3227953	联系人:陶先生

注:新世界维修中心继续实行免收维修费服务,另新世界总业务联系,查询电话:(0)1303406558

好东西,总与好朋友一起分享!

安徽 阜阳

四通游戏软件专卖厅 游戏联盟

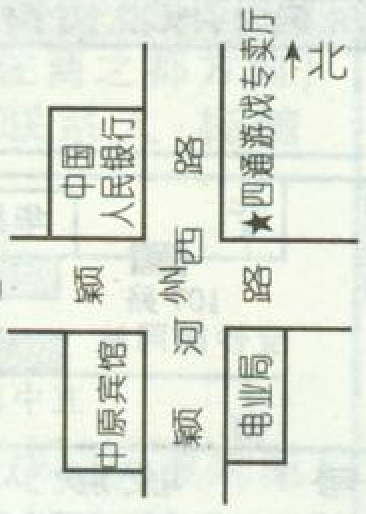
主营:DC、SS、PS、N64、GB、SFC、MD、GG 等各类高中低档家用游戏机、软件及周边,品种齐全、价格低廉。

＊面向全国提供邮购业务,保质量、讲信誉＊灵活多变的二手货流通业务,备有现货,任君挑选＊全国会员征集中每年 60 元(有镀金贵宾卡一张)可玩齐本厅所有卡带类游戏,不再另收手续费＊维修各类游戏主机及 CD-ROM 光盘(如 PS、SS 碟等)

＊联盟业务开展中,诚邀各省县市批发商共创游戏事业,各级加盟店将受到我们真正超值的服务,我们将提供全新的经营理念和广告支持,及其他优先事宜(每区域仅限一家)。

地址:皖阜阳市颖河西路 77 号

四通商城游戏专卖店



电话(传真):0558-2298334

联系人:秦永波 张秀梅 张勇

合肥地区盟友:梦幻电玩(安庆路 150 号)

电话(传真):0551-2642323 张亚标

河南淮滨盟友:天蓬机电维修部

电话:0397-6981151 乔保国

哈尔滨 伟鹏!!!

电玩专卖

新业开张 优惠酬宾

批发零售:1、SS、PS、N64、DC、SFC、MD、SNK、3DO

2、GB、MD、GG、SNK 各种彩色黑白手掌机

3、配件齐全,千余种游戏软件

服务项目:1、对换 GB、MD 卡

2、出租 MD 卡

3、专业维修次世代主机

售后服务:原装正品、保证质量、终身维修

地址:黑龙江省哈尔滨市南岗区平公街宣西小区 34 栋

"伟鹏电玩专卖店"

邮编:150090 电话:(0451)2716367

联系人:张伟

(哈东站乘 89 路汽车在十字街下车,距车站 200 米处)

国外成熟产品首次引进

桌上足球台



对抗挑战再现球场风云

娱乐锻炼竞争可见一斑

流行欧美东南亚、台湾香港更是盛行，其火爆程度在欧美胜过台球。玩法简单易学、类似台球、可双人对打，也可一人对二人、二人对二人、一人对三人、三人对三人，最多可以一人对四人、四人对四人。对抗性极强，行内人士称之谓不用电的游戏机。而健身这一点又是游戏机所不可比拟的。它更符合我国国情和“特点”，其市场前景不可估量，适合各业人士投资，本店愿与有识之士共创发展。

诚征各地经销商，欢迎来人来电洽谈。

地址：哈尔滨市平房区友协街 206 楼 4 号

金脑游戏机商店旁 20 米　邮编：150060

电话：0451－6528800　6502158　联系人：马先生

批发手机：13936050001　赵女士

电子游戏软件杂志社

新书邮购推荐

《秘技宝典》(完全修订本)	19.00 元
《'99 秘技宝典》(上、下册)	34.00 元
《绝对 GAME BOY 读本》	20.00 元
《游戏画集·街霸 3》	30.50 元
《创刊五周年纪念特辑》	24.50 元
《三栖人》	26.00 元

(以上价格含部分邮费 2 元)

凡邮购以上图书者，每一次性邮购两种图书者均免费赠送 304 面《收藏纪念 2·世嘉大战略》，多买多赠！

另：凡原邮购《'99 秘技宝典》的读者，因该书邮购价格变更为 34 元（含 2 元邮费），请于 5 月 15 日前，按原名原址将余款补齐。也可要求退款。(详情请见本期第 80 页)

邮购办法

①到当地邮局汇款至“北京 6129 信箱”

收款人：发行部　邮编：100061

②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

③邮购请在汇单上写明读者详址（单位应有街道名称)、邮编。如可能勿用挂号。

广告速递

闯关族启示

河南省美佳实业发展有限公司闯关族总店因业务需要现已迁址到郑州小商品城二楼中厅 2377、2378 号办公，闯关族的每一位成员时刻都以及时、优质、周到、高效的敬业精神等待着为您服务。

为感谢广大新老客户长期来对闯关族的关怀和支持，本店目前正在推出系列商品低价酬宾活动，相信每位前来的顾客都会得到不同程度的惊喜，莫失良机！

联系地址：郑州小商品城二楼中厅 2377、2378 号（柜台设有明显标志）

联系电话：0371－9062984

联系人：王先生

凭此广告可享受免费主机保养业务

唐山晨光游戏专卖店

——电玩文化用品火爆大热卖

批发·零售·邮购·以玩会友

专业经营： 土星 SS、索尼 PS、DC、GB、GG、NGP、多媒体电脑及上述主机的配件、周边设备和游戏软件。

专业维修： 手掌机、8 位机、16 位机、32 位机及各种游戏机配件（包括 32 位机的激光头保养、维护）

二手世场： 本店办理各种二手游戏机、配件的收购、代销业务。并办理旧机器折价贴换新机业务。

特色经营： 新到数百种电玩文化用品：钥匙扣、像片集、年历，卡片集，台画，时钟，(如心跳系列……) 卡通模型、挂布。知名 PS 游戏攻略，及全新 VCD 动画片 300 余种，公司备大量现货供批发零售。欢迎电话垂询。另：本公司备“全部电玩文化用品样品彩色宣传资料本”（本资料提供所有电玩文化用品的真实原型，顾客可参照其选购自己喜爱的商品）邮购请附邮费及工本费共计 36 元。

新消息： 本公司为方便广大游戏爱好者，新开设有偿上机业务，并全面征集会员，欢迎垂询。

索取全部详细资料请付资料费 5 元(不含电玩文化用品彩色资料)

地址：唐山市文化路 104 号　联系人：于晨　邮编：063000

电话/传真：(0315)2821237　批发电话：2821237，9051686

网上商店：http://tvgame.wojia.com 电子邮件：tvgame@tonghua.com.cn

北京万和一族电子销售中心

{会员征集中→可享受低至七折优惠→来信免费索取入会资料}极为优惠的条件，极为优惠的价格，随时更新的商品信息，让你占大便宜的好主意，给你出谋划策的好帮手，免费为你提供游戏完全攻略．

重要通知	应广大玩友要求，本中心自即日起开办世嘉卡换卡服务，具体换卡程序如下：1．所换卡带需外观良好，文字类卡带要求记忆优良．2．计费方法：在等价交换的基本原则下，本中心收取欲换卡带的10%作为换卡费用．如有差价请补齐．例：18元卡带换20元卡带，需补费用为差价(20－18＝2元)＋欲换卡带10%为2元，总计：4元，以此类推．3．卡带交换以一盘换一盘为准(暂不开设外地玩友换卡业务)

新卡速递	爆笑三国(全中文)——95元 ★最新RPG，SLG综合游戏 ★[redacted]历史时期著名人士近百位精彩故事 ★情节多达十余种 ★可选择数十种道具和多种奇特攻击方式	★更有让你笑破肚皮的搞笑对白。 超级大富豪(全中文)——95元 ★全新形象设计。 ★漫游北京；上海；香港。 ★多人游戏，好戏连台。	ふよふよ通2——65元 ★中译名：魔法泡泡通2代。 ★24M大容量，色彩艳丽，全程人语配音。 ★真正的二人对战模式——可以用消行攻击对手哦！！

本中心所有种类卡带邮资为：1盘6元、2盘8元、3盘10元，以此类推．另；切勿在平信内夹寄大额现金

世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价	世嘉卡－策略模拟	售价
大航空时代2(中文)	110	阿Q连环泡(中文)	95	古代的封印	45	众神遗产	49	魔术师传奇	55
恐龙兄弟2	35	吞食天地(全中文)	55	主题公园	25	澎湃的电风	79	*超值世嘉合卡*	
三国5(全中文)	52	封神榜(中文)	55	沙丘魔堡Ⅱ	23	梦幻模拟战Ⅰ	49	亚瑟传说＋三国1	90
梦幻模拟战2(中文)	49	信长霸王传(中文)	58	沙丘魔堡Ⅱ＋火枪英雄	38	光明十字军	53	魔法师传奇＋三国3	90
皇帝财宝(中文)	75	新光明与黑暗(中文)	49	大航海时代Ⅱ	45	光之继承者	65	吞食天地3＋梦幻模拟战2(中)	90
众神遗产(中文)	52	三国3(中文)	49	皇帝财宝	55	信长野望—霸王传	49	吞食天地3＋三国5(中)	90
水浒传(中文)	49	大富翁(中文)	49	特殊部队357	49	A列车进行曲	39	太空战士＋三国4	90
三国3＋信长野望中文	78	三国乱世群英(中文)	49	皇家血裔	49	梦幻模拟战Ⅱ	49	成吉思汗(中文版)	90
悟空外传(中文)	49	三国志2(中文)	49	新超级大战	49	太阁立志传	49	悟空外传＋大富翁	90
大航海时代1(中文)	49	武将风云录(中文)	59	乱世群英＋大战役	78	攻击潜艇688	29	三国5＋封神榜(中)	90
大航海时代2(中文)	49	太空战士(中文)	59	大海战	28	太阁立志传(中文)	85	太空战士＋三国4(中)	90
新乞丐王子(中文)	105	梦幻之星4	58	新创世纪	55	中国象棋(中文)	25	战斗传说	90
三国Ⅰ＋悟空外传	85	台湾大亨(中文)	55	亚瑟传说(中文)	55	忍者武雷传	55	世嘉制式转换卡	40

对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价
98格斗王(新卡)	45	12人街霸	35	3D球人快打(24M)	45	VR战士对铁拳	29	七龙珠—武勇列传	30
超级16人街霸	85	世界英雄	35	幽游白书2	39	恐龙格斗(32M)	45	七龙珠超武斗传完结篇	58
铁拳3(24M)	45	真人快打完结篇	42	霸王摔交(32M)	45	饿狼传说2	48	侍魂	40
真侍魂—霸王丸地狱变	28	VR战士2	40	豪血寺一族	44	龙虎拳	30	魂之利刃	45

枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价
世嘉洛克人	29	野马战机	29	真实谎言	29	异形战士	29	特型金刚	23
雷鸟战机4	27	沙漠风暴3	29	火枪英雄	29	海星行动组	29	科学怪人	23
空战三合一	39	忍无可忍	29	超级大坦克	25	古楼战机	25	绿色幽林	23
沙漠风暴Ⅱ	29	空牙	27	僵尸战争	29	苏丹之剑	25	红色战区	23
毁灭警官	29	米格—29战机	29	鲛鲛鲛	26	大旋风战机	25	极道枭雄	23
骷髅行动组	29	爆破战士	29	大吟酿	29	模拟战机	25	星际奇兵	23
F—117隐形战机	29	雷电传说	26	沙漠风暴Ⅰ	29	石头家族	25	迅雷行动3	23
机动双雄	29	无敌飞狼	29	生化人大战	29	战神	25	EX战斗机	23
空牙＋鲛鲛鲛＋大旋风	45	雷鸟战机3	29	超空狂龙	29	战场之狼	25	幽灵2040	23
联合大作战	25	魂斗罗	29	机械战警Ⅳ	29	吸血鬼杀手	25	警匪追踪	23

动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价
水浒风云录(32M)	45	音速索尼克5	45	兽王记	19	宇宙雄兵	18	瓦的那森林	18
玩具总动员(32M)	43	七喜小子Ⅱ	39	忍武者	19	暴力足球	18	时空战士	18
战斧4	29	美少女战士	29	NBA篮球	19	地狱火战机	18	电子机械童	18
音速索尼克3	29	永远的蝙蝠侠	29	HQ追踪	19	007情报员	18	武士魂	18
X—MEN Ⅱ	29	暴力克星	29	时空战机	19	机甲魔兽	18	美女与野兽	18
风中奇缘	39	林克船长	29	卡通足球	19	雷霆战机	18	松鼠先生	18
魔界使者(24M)	39	蝙蝠侠与罗宾	29	双截龙	19	四天明王	18	球界道中记	18
割喉岛	39	侏罗纪公园	29	魔域争辉	19	彩虹岛	18	水中奥运	18
狮子王	39	叮当－机器猫(新卡)	29	昆虫军团	19	海底城	18	海豚1	18
魔域战士	29	超级玛莉(新卡)	39	森林守护神	19	达尔文战机	18	海豚2	18
失落的世界—侏罗纪3	39	复仇者	29	大旋风	19	GP赛车	18	海豚3	18
北斗神拳	25	战斧Ⅲ	25	冲破火网	19	火暴警长	18	外星战将	18
杨家将	49	音速索尼克Ⅱ	25	超级足球	19	冲破火网	18	消失的维京人	18
蚯蚓战士Ⅱ	49	鸟人战队电影版	29	武器之王	19	M1A1坦克	18	外星王子	18
音速索尼克Ⅳ	37	丁丁历险记	29	火焰门球	19	绿巨人	18	书中仙	18
超级忍3	29	阿拉丁	29	机车王	19	僵尸机械人	18	超人	18
黑水海盗	29	蜡笔小新	29	快打拳头	19	热血足球	18	庞克猫	18
芭比娃娃	29	米老鼠纪念版	29	空战客星	19	魔岛大富翁	18	波斯王子	18
松鼠大作战	29	时空兄弟	29	恐龙杀手	19	西部枪声	18	鬼屋魔影	18
汤姆和基瑞	29	战斗原始人	29	米老鼠历险记	19	唐老鸭历险记	18	丛林日记	18
狮子王Ⅱ	29	侏罗纪公园Ⅱ	29	战斗原始人	19	绿狗	18	洛克人3	45
史丁比大冒险	29	战斧2	19	苏丹之剑	19	狒狒传说	18	蝙蝠侠5	35
巴洛战士2	29	魔鬼客星	19	重装机兵	19	恶魔城	18	小木偶历险记	18
安全队长	29	V型战机	19	俄罗斯方块	19	肥瘦大盗	18	顽皮熊	18
超音鼠	29	辛普森家庭	19	小鬼当家	15	火焰门球	18	魔法王子大冒险	18
格斗四人组3(24M)	39	忍者蛙	19	SD梦幻战机	19	粘土世界	18	暴力篮球	18
漫画英雄	37	赌神	19	激光战机	19	魔岛大富翁	18	万能拉斯	18
音速索尼克Ⅰ	25	石头一族	19	网球世界	19	异族战士	18	魔种	18

体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价
98法兰西之路(记忆)	39	暴力克星4合1	49	联合职业冰球	29	实况足球2	29	莲花赛车	29
97NBA篮球(带记忆)	39	97足球(带记忆)	35	NBA争霸战	29	台球传奇	29	顶级赛车	29
98NBA篮球(带记忆)	39	98足球(带记忆)	35	温布尔登网球	29	大满贯网球	29	川崎赛车	29
98冰球	39	篮球飞人	29	印地赛车	29	摩洛哥赛车2	29	97曲棍球	29
机车王2	29	顶级赛车Ⅱ	25	F—1方程式赛车	29	疯狂飙车3	29	阿根廷联赛	29
十项全能	29	音速6合1	45	大混战6合1	55	摇滚赛车	29	蚂蚁英雄	29
环球赛车	29	超级名车大赛	29	桑普拉斯网球	29	雷电传说3合1	45	足球小将	25

本店邮购量较大，可能会出现暂时缺货现象，为不耽误您的宝贵时间，在汇款邮购时，请多选几卡以做备用．谢谢合作！

北京万和一族电子销售中心

天津特约分销店(售价等同于本中心价格):天津南开区鞍山西道龙井里3号楼底商 电话:(022)27375476 联系人:陈光

GB单卡

RPG SLG 类		鬼太郎	26	暗黑封印 1、2 合集	30	狮子王	26	菲利猫	26	世界英雄	26	GO GO 赛车	26
太空战士Ⅳ(中)	45	吞食天地Ⅲ	26	天外魔境	35	玩具总动员	26	异形Ⅲ	26	街霸	26	F-1方程式	26
昆虫博士	35	三国志	26	大贝兽物语	35	蚯蚓战士	26	冒险岛Ⅲ	26	96 格斗王	26	98 足球	26
98 海战	26	同级生	26	月球大战争	35	侏罗纪	26	大金刚Ⅲ	26	97 格斗王	70	实况足球	26
化石创世	50	恐龙蛋	35	动作 ACT,射击 STG		玛莉Ⅵ	26	蜘蛛侠	26	饿狼传说 RB	26	四驱车	26
口袋妖怪红	26	鸡蛋仔	35	花木兰	26	热血硬派	26	忍者龟	26	饿狼传说Ⅱ	26	世界杯	26
口袋妖怪绿	26	牧场物语	26	侏罗纪公园	26	忍者龟	26	森林王子Ⅰ	26	幽游白书	26	篮球飞人	26
口袋妖怪青	26	三国英雄	26	魂斗罗	26	战场之狼	26	风中奇缘	26	真人Ⅲ	26	98NBA	26
口袋妖怪黄	45	风来之西林	26	恶魔城 X	35	赤色要塞	26	沙罗曼蛇	26	体育-SPG		侦探,冒险 AVG	
口袋妖怪紫	70	大战争	26	真实谎言	26	铁甲威龙	26	上尉密令	26	97 足球	26	名侦探柯南	26
国盗物语	26	第二次(中)	35	音速六	26	忍者龙剑传	26	对战-FIG		荣光足球	26	仿真类	
美少女战士 R	26	米达机器人	26	F-15	26	洛克人Ⅴ	26	侍魂-斩红郎	26	四驱车Ⅰ	26	爆钓列传-翔	26
国际象棋	26	超魔神英雄	26	阿拉丁	26	森林王子	26	斗神传	26	四驱车Ⅱ	26	口袋电车	26

彩色单卡

萨尔达传说	55	玛莉兄弟 6	55	黑超特警	55	蚁哥正传	55	拆楼	55	彩色 GB 主机	620
勇者斗恶龙	55	鼠特工	55	彩色炸弹人	55	洛克人 X8	55	大战争 2	55	彩色 GB 皮套	20
罗德岛战记	55	格斗王	55	魔法方块	55	真人块打 4	55	卡米罗(A.RPG)	55	彩色 GB 电源	15
勇者炸弹人	55	忍武者	55	保龄球	55	矿王	55	勇者 3 合 1 盒		彩色 GB 放大镜	30
石中剑	55	游戏王	55	猫捉小鸡	55	丛林王子	55	A.(三国志,柯南)	60	彩色 GB 手柄	15
大战争 2	55	黑巴斯垂钓	55	杰克龙	55	麻将王	55	B.(龙珠 Z,洛克人)	60	邮费:主机 30 元,配件 10 元	

新 GAME 推介:GB 口袋妖怪新近力作:《口袋妖怪卡片》-加入新的怪物物种,重新设定的战斗方式,对应彩色 GB,全 GB 机种共通 60 元。

GB合卡

GB501	96 格斗王 幽游白书 鬼男孰 成龙 绝对无敌	35
GB502	恶魔城 3 伍佑卫门-黑船党 三国志 创世纪外传 沙特传说	45
GB503	快打旋风 七龙珠 中国功夫 恶魔城 SD 战国传	35
GB504	98 足球 热血高校 热血硬派 冒险岛 3 街头赛车	35
GB505	98 足球 忍者龟 魂斗罗 疯狂泰山 2 鬼马小精灵	35
GB506	98 足球 克星兄弟 天使老人 小叮当 兰精灵	35
GB601	迷你四驱 疯狂赛车 街头赛车 越野摩托车 坦克车 电单车	40
GB602	真女神传生 美少女战士 R 美少女方块 梦幻仙女 芭比娃娃 美女赛车	40
GB603	蜡笔小新 忍者龟 小叮当 对战炸弹人 冒险岛 米老鼠	40
GB604	三国志(中) 圣剑传说 女神诞生 2 太空战士 3 口袋妖怪 宠物鸡	40
GB701	玛莉 6 坏玛莉奥 N64 玛莉奥 玛莉医生 玛莉水管工人 玛莉网球 玛莉撞砖	40
GB702	97FIFA 篮球飞人 足球狂 棒球 小型高尔夫网球 世界保龄球	40
GB703	98 饿狼 3 音速 5 篮球飞人 幽幽白书 1、2、3、4	50
GB801	三国英雄传(中) 三国志(中) 口袋妖怪 2 恐龙蛋 二次大战 太空战士 信长野望 骑士物语	75
GB802	玛莉 6 四驱车 2 三国志(中) 女神转生 太空战士 信长野望 大战争 隐忍者	80
GB803	96 格斗王 虎哥 忍者龙剑传 玛莉兄弟 碎石战士 南北拳 98 坦克 俄罗斯方块	80
GB804	96 格斗王 鬼马小精灵 轰炸超人 冒险岛 2 屠龙族 仓库番 玛莉医生 玛莉砖块	40
GB805	96 格斗王 热血高校 热血硬汉 热血足球 网球 花式撞球 玛莉医生 扫海艇	40
GB806	街霸 2 魂斗罗 6 泡泡龙 小叮当 2 智慧方块 超级坦克 役满 仓库番 2	40
GB807	吞食天地 3(中) 鸡蛋子俱乐部 2 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 大战争 勇者历险	90
GB808	96 格斗王 蓝色小精灵 2 忍者龟 3 恶魔城传说 食鬼 乱马 1/2 苹果棋 炸弹杰克	40
GB809	侏罗纪 3(中) 98FIFA 音速 5 卡拉亩村 疯狂泰山 2 客星兄弟 爆破俄罗斯 蓝色小精灵 2	90
GB810	饿狼传说 3 魂斗罗 2 飞龙拳外传 鬼南蛰 N64 玛莉 格斗三人组 凤凰岛决战 玛莉兄弟 4	40
GB811	饿狼传说 3 SD 战国传 2 轰炸超人 5 客星兄弟 3 蓝色精灵 2 饿狼传说 战国物语 幽浮精灵	40
GB812	热血足球 热血硬派 热血高校 热血快打 热血方块 热血保龄球 热血四驱车 热血网球	40
GB901	96 格斗王 洛克人 1、2、3、5 N64 玛莉奥 玛莉兄弟 玛莉医生 水管玛莉	50
GB904	超魔神英雄传 恶魔城 3 大战争 2 创世纪外传 勇者历险 魔神英雄 恶魔城 2 大战争 3 创世纪英雄	50
GB1101	太空战士 4(中) 吞食天地 3(中) 三国志(中) 柯南 2 大战争 第二次机器人大战 信长野望 鬼神降临 魔界塔士 3(中)等	110
GB1102	第二次机器人大战 口袋妖怪赤 三国志(中) 女神转生 2 玛莉医生 智慧方块 役满 网球 仓库番 打砖块 矿王	40

GB902	50	GB905	50	GB908	75	GB1002	85	GB1004	85	GB1103	60	GB1202	50	GB1204	50
GB903	50	GB906	100	GB1001	90	GB1003	50	GB1005	40	GB1201	50	GB1203	50	详细目录请来电询问	

新 GAME 推介:《大盗伍佑卫门-天狗党的反击》KONAMI 名动作游戏 RPG 化,风格不同,乐趣大增.对应彩色 GB,全 GB 机种共通 60 元

GB合卡

WG024	勇者斗恶龙 萨尔达传说 推石阵 网球 仓库番 企鹅世界 智慧弹跳球(等 21 合 1)	90 元
A007	恐龙猎人 2 炸弹超人 大战争 2 首都高 彩色敲砖块 青蛙过河 (等彩色 29 合 1)	90 元
RPG12 合 1A	三国志 第二次(中) 信长 大战争 鬼神降临 魔界塔士 骑士物语(等 RPG12 合 1)	90 元
A1801	第二次(中) 太空战士 4(中) 三国志(中) 隐忍 中原霸者(中) 玛莉(等 18 合 1)	90 元
BM0239	太空战士 4(中) 三国志(中) 天外魔境 超魔神 信长野望 大战争 (等 9 合 1)	90 元
B010	口袋妖怪黄 第二次 创世纪外传 三国志 天外魔境 3 花式落袋 3(等 9 合 1)	90 元
14BM014	饿狼传说 RB 吞食天地 3 第二次 音速 5 米老鼠 蜡笔小新 4(等 14 合 1)	65 元
BM401	幽游白书 1 幽白 2-暗黑武术会 幽白 3-魔界的门 幽白 4-魔界统一战	65 元
BJ5008	饿狼传说 3 98FIFA 炸弹人 2 叮当赛车 98 世界杯 F-1 赛车 役满(等 32 合 1)	65 元
BJ5011	炸弹俄罗斯 恶魔城 3 泡泡龙 4 热血足球 雀四郎 仓库番 饿郎传说 3(等 12 合 1)	65 元
BJ5006	98 足球 平安京怪兽 桃太郎 3 龙骑士 3 役满麻雀 网球 忍者龟 3(等 52 合 1)	65 元
BM0226	96 格斗王 饿狼传说 RB 篮球 2 沙漠风暴 龙骑士 四驱车 3 花式落袋(等 13 合 1)	65 元

新作推荐:GB 单卡数码怪兽 90 元

彩色合卡

JPS012	口袋红,口袋绿,口袋青,口袋黄,彩色大富翁,同级生 2,口袋收藏品,罗德岛战记,勇者斗恶龙,太空 4,第二次中,天外魔镜,侏罗纪 3	170 元
DC064	萨尔达传说,罗德岛战记,口袋黄,时空冒险,大战争 2,格斗学园,96 格斗王,龙珠 Z2,篮球飞人,所罗门之匙,小叮当 DX 等 24 合 1	170 元

主机配件	售价	邮费
日本原装 GAME BOY 超薄彩色显示手掌机,可通用现有 GB 卡	620	20
万信原装 GAME BOY 超薄型手掌机 高清晰度 附:2 节原厂电池及说明书	305	20
新型:台湾原装新型 PS 专用 VCD 电影卡,无须引导盘,直接使用,对应 1.1 及 2.0 版本碟片,环保设计无需电源,内置中文金手指功能)	300	20
日本原装土星 SS 游戏机(手柄、电源、AV 线)	850	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7501 型(附:振动手柄、立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1300	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7501 型(附:立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1160	50
全兼容双制式世嘉五代 16 位机(双手柄 转换电源 AV 电视连线 射频转换盒 使用说明书,随机送卡一盘	150	35

PS 组装振动手柄	100	PS120 标准记忆卡	90	PS 金手指(可直接看游戏动画,带最新密码书)	85	GB 厚/薄机电源	15	SS 标准手柄	30	GB 厚机充电电源(使用时间约 20 小时)	75
PS 组装记忆卡	25	PS 格斗专用手柄	35			MD 机手柄	10	SS 制转器	45		
PS 振动枪	80	PS 制转器	50	GB 厚/薄机放大镜	25	MDAV 线	10	AV 分插器(1 转 3)	35	模拟钓鱼器	198
PS2.0 版电影卡	270	PS 标准手柄	15	GB 厚/薄机皮套	20	MD 射频盒	15	GB 薄机充电电源(使用时间约 20 小时)	75	GB 攻略书	25
PS 对战线	30	PS 鼠标	55	GB 厚/薄机手柄	15	SS 原装记忆卡	85			以上物品一律免邮资	

本店所售机种均有严格质量保证,邮寄之前由专人负责测试,确保质量,附件齐全,各机型主机在未经擅自拆修的情况下,保修三个月。采用保价邮寄,一旦发生邮寄损失,可获合理赔偿。各机种邮寄均采用保价平邮,汇款时请加以说明,以使邮件稳妥的寄送到您的手中。

邮寄物品填写汇款单时,请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品,字迹清楚,以便于准确投递,切勿在平信内夹寄大额现金切勿电汇

★☆★☆ *汇款及邮件请寄至:北京东四邮局 630 信箱*★☆★☆

收款人:闫志刚 邮编:100010 查询电话(010)64037924
店址(不收汇款及邮件):北京美术馆后街亮果厂 6 号

本中心所售世嘉卡及 GB 卡均为台湾正厂出品,严格品质保证.敬请留意卡内"万和防伪标识"

E-mail:whgameshop@990.net

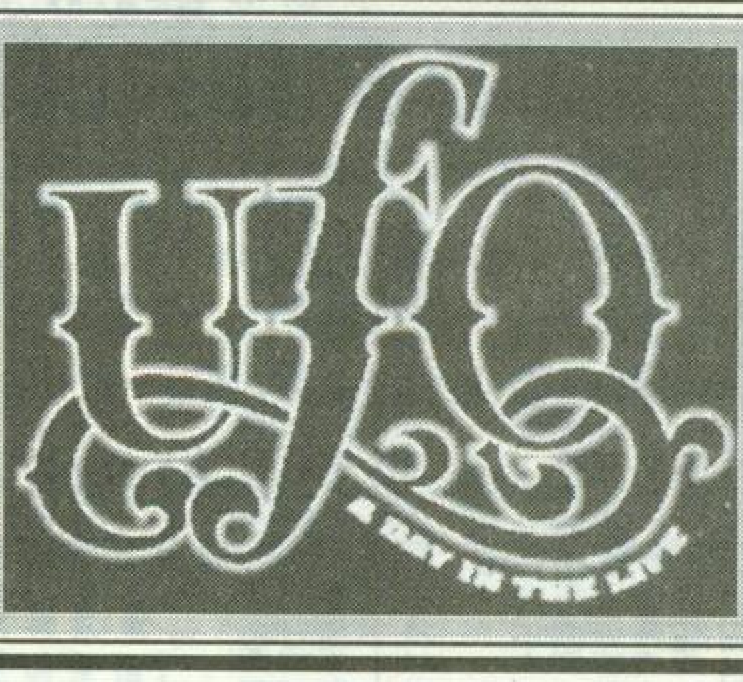
万和 game

北京万和一族电子销售中心
WANHE ELECTRONIC SALES LTD

UFO

打破传统 挑战未来

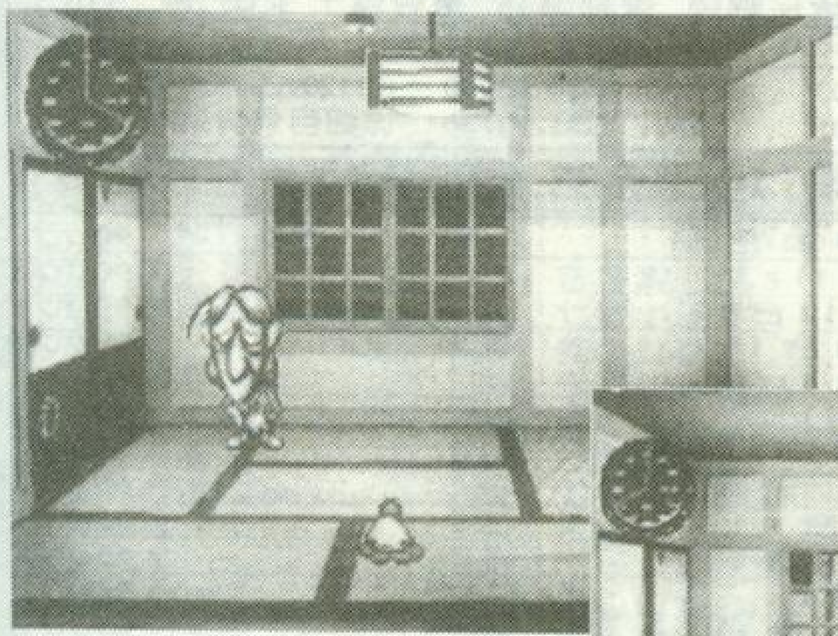
地球历 1999 年 7 月，一架载着旅客的 UFO，竟然失事坠落在一栋公寓。而玩家将以意外调查小组中一位宇宙人的身份来深入公寓内，寻找其他行踪不明的宇宙人。这就是游戏进行的架构。相对于其他剧情老套的游戏，本作的外星人主角要另类得多。



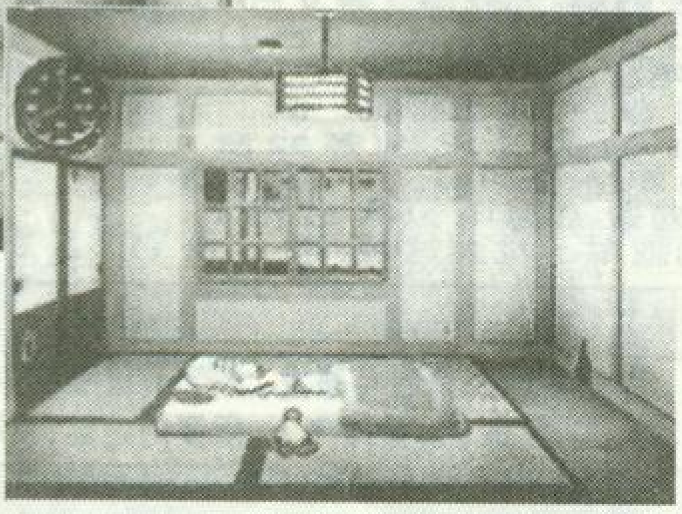
PS	厂商:ASCII	类型:AVG
	发售日:预定 99 年春	

奇特的故事

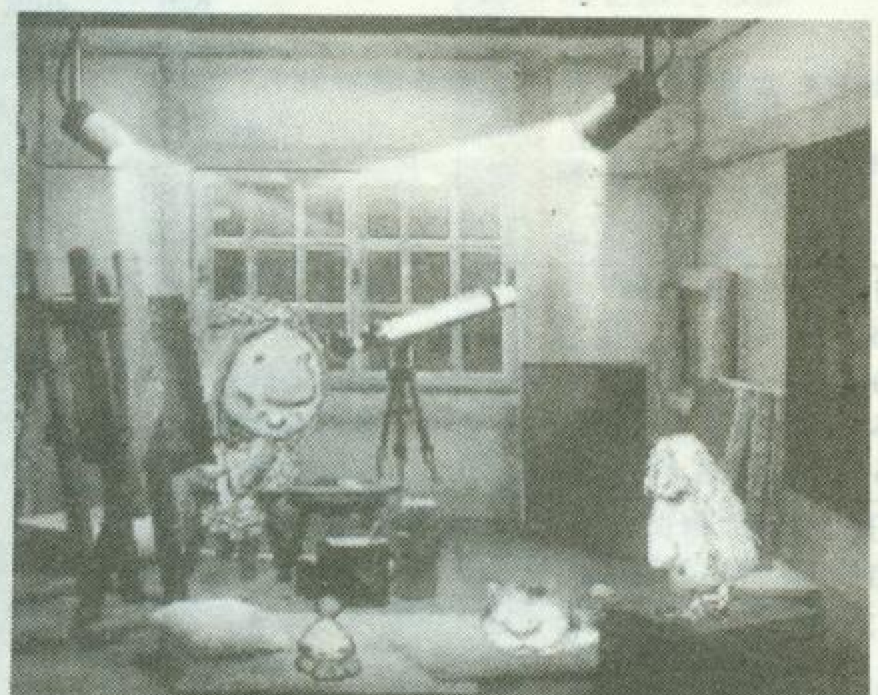
欢迎各位，现在我将要为大家解说有关这次任务的重要资讯。日前失事的机种，是最新的“DIMA.ON”；至于失事原因我们则认为是由于引擎故障所造成的飞行失速；而失踪的地点是银河系第 3 行星——地球，它是一颗不受宇宙联盟管理的边疆。我们怀疑这栋建筑物就是失事的地方，它是一种被地球人称作“公寓”的洞穴式居住区。由于有 50 名乘客在那里遇难，所以我们一定要赶快展开紧急救援行动，并且要非常慎重地进行事前的准备工作。以上就是有关这次任务的简报。请各位利用你们头上的侦测器来帮忙寻找遇难的乘客。只要能够感应出乘客的位置，我们就可以马上进行救援工作。但由于乘客们的位置受到宇宙中电磁波与其他气体的影响，因此光用肉眼来看则较不容易发现。但只要各位张大眼睛仔细观察，应该就能够侦测到乘客们的位置。那么接下来就得靠各位的努力了。



↙→问题是，公寓里住着许多不同性格的人，他们是不知道 UFO 坠毁的，各自按着自己平常的生活节奏过日子。



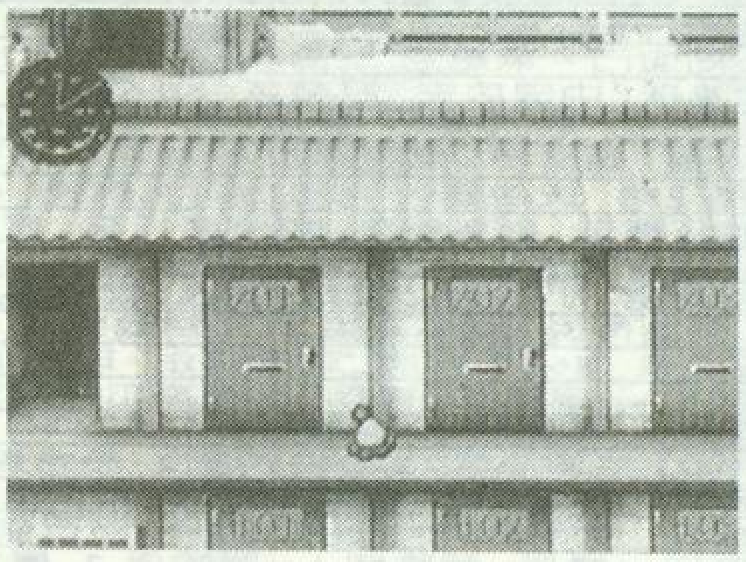
→102 号房有位睡觉的老人，而墙壁上的小洞是？主角为了找出遇难乘客的所在，只得认真去了解他们的一举一动。

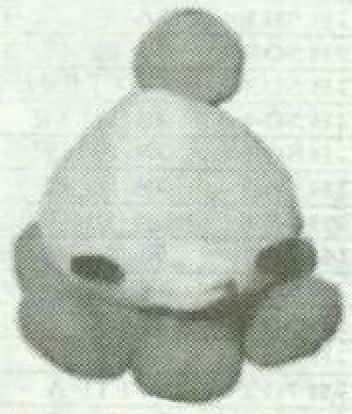




←↑画面比较细腻。这个画家的工作室里有什么值得注意的地方呢？

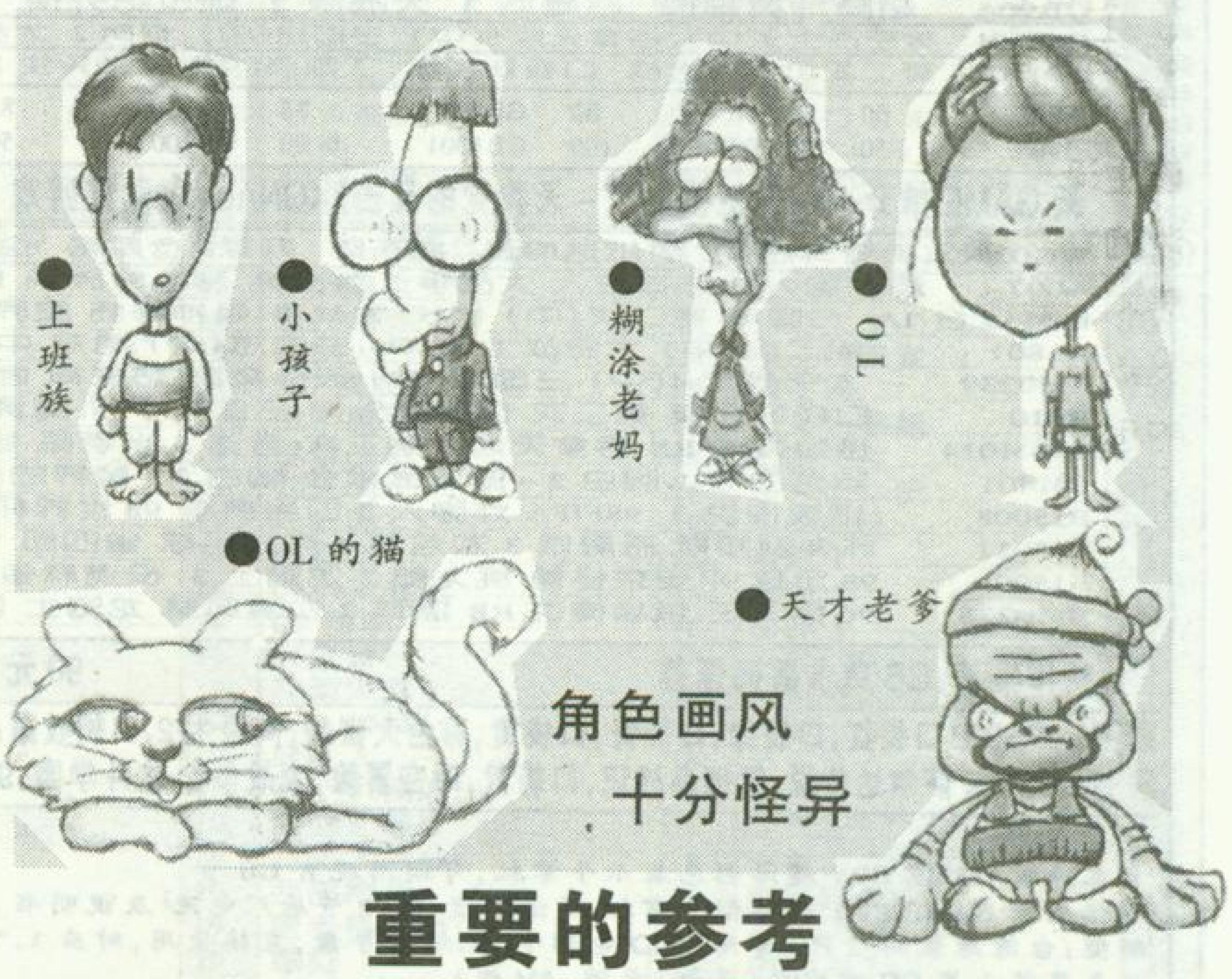
◆这是开发者自“MOON”之后的又一前卫作◆





这位宇宙人就是游戏的主角

↑游戏的舞台则是上面这座公寓。似乎有好几位居民以及约 50 名宇宙人在里头……。请看，在画面中小得几乎看不清的宇宙人若和人类比较的话，身材实在是……但表情却很丰富。而且，宇宙人的本事也挺大的，它有照相机，可以用来探测被援救对象的特征。注意，救出乘客后，主角行动的时间和范围都会增加。



重要的参考

玩家们一定要想办法找出遇难的 50 位乘客，但在电磁波及各种气体的影响下，实在很难发现乘客们的下落。就算找到宇宙人也未必是遇难的乘客。但学是有些程序能够发现遇难乘客们的行踪，这里提供给各位玩家参考。

①深入公寓的每个房间内仔细观察，并预测可能会出现的地点②多利用特殊的宇宙相机来侦测宇宙人的特征③洗出来的相片要使用 MOTHER(储存宇宙人资料的电脑)④若确定是遇到空难的宇宙人，就要发出求救的信号。甚至玩家还可以从其他不在名单上的宇宙人那里，得知一些关于此次发生空难的真正原因呢！

地球守护者

保护地球免受入侵

为了从异次元空间召唤出强大力量而使用的门“次元门”。某日主角突然变成了可以使用这门的“次元门召唤者”，而且还被某特高机构任命为必须和未知敌人战斗的特殊部队队长……。以70年代正高速发展的东京为舞台，玩家将扮演主角浮矢瞬，一边过着高中生的生活，一边和被称为“入侵者”的敌人战斗。

PS 厂商：角川书店 类型：SRPG
发售日：99年夏预定



以70年代的日本为为舞台

从战争的混乱中再度复兴起来的日本，因为经济高度成长期的到来，而使得国家一下子进入了所谓的全盛时期。在东京奥林匹克运动会的带动下，彩色电视、自动汽车开始急速普及，而且高楼大厦也越盖越高。不过，在这样的繁荣表象下，暗地里却有一些未知的敌人开始展开破坏的行动。地球上所发生的多起纷，这一切全是由拥有高科学力的“入侵者”所造成的。人类为了要和这些入侵者对抗，于是便秘密地组成了一个名为伊吉斯（AEGIS）的地球防卫机构。在入侵者特别活跃的东京，这里也设立了集聚人类最新科学力量的极东支部。除此之外，他们也开始积极寻找可以称得上是防卫地球之最后王牌的特殊能力者。结果，具有召唤“次元门”特殊力量的高中生浮矢瞬，他的能力被伊吉斯给看上了。于是，他被任命成为率领特殊突击部队“次元门召唤者”的队长，然后和入侵者展开一连串的战斗。

■生泽琉璃子（下左）：成绩优秀、运动万能、品行端正且个性活泼的女孩，与主角同班，担任班上委员。■浮矢 瞬（下中）：主角，原本只是个参加剑道部的普通学生，后来潜质被发觉，是个侠义热血汉。■近卫 薰（下右）：拥有足以参加奥林匹克陆上竞技的运动神经。个性流行开朗，不过在恋爱方面较晚熟。



★一边过着平静的校园生活 一边随时准备着加入战斗★

在主角所在的盾神高中，平时次元门召唤者的成员们，暗地隐藏伊吉斯极东支部的身份，然后在这个学校过着校园生活。然而，在接到秘密指令后，他们就会前往司令室集合，然后迎击来袭的入侵者。这里要为大家介绍的是，过着校园生活的“AVG”模式和出击后的“战斗”模式的内容。

●AVG模式：

这时，主角一边在校内移动，一边透过与其他学生的交谈，来找寻其他的次元门召唤者，或者是获得各式各样的情报。另外，除了主角之外，极东支部的次元门召唤者成员全部是女性，因此本作也备有和这些女孩子恋爱的要素。透过与女孩子的交谈，将可以提升她们的依赖感，而这，将对战斗有很大的影响。



←在室内发现小薰。到底主角有没有办法让女孩子们好好地相处呢？



→动画满临场感。

●战斗模式：

这个模式，是采用敌我双方进行回合制战斗。各角色除了通常的普通攻击之外，另外，还可以使用特殊技。特殊技是藉由打开次元门召唤者所管理的次元门，然后从中引出强大的力量来支援战斗。不过，此种特殊技在每一场战斗中只能使用一次，因此使用的时机显得非常重要。



↙次元门的能力，依角色之不同而有很大的差异。因此，接下来的战斗要由谁上场，将考验玩家的智慧。

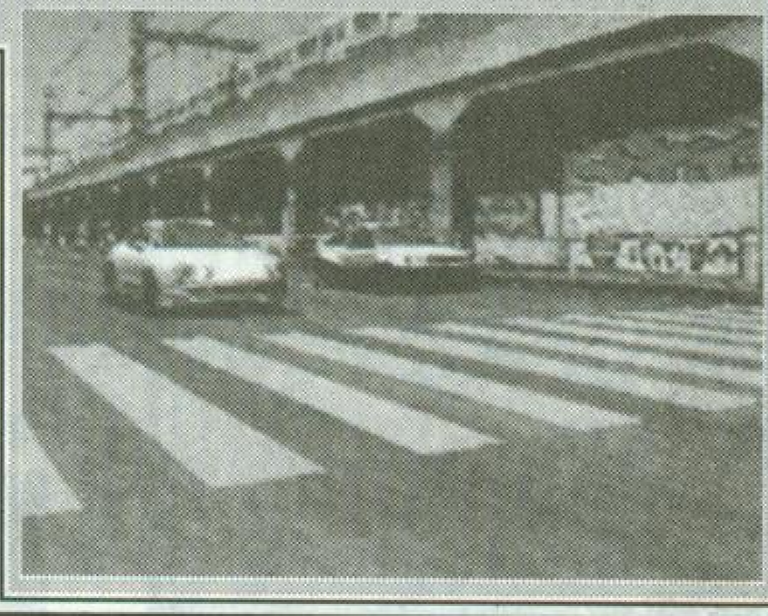


↑特殊攻击的使用并非只限于我方，敌人同样会用的，像杀人UFO、地狱犬等。这些技的演出会……

横滨竞速

游戏创作
全新挑战

一款以赛车游戏为要素的特殊 RPG，其发售日已经确定。这是 RPG 厂商的一次新尝试，以与现实世界十分相似的"横滨市"为舞台，赛车族们在此展开一场激烈的竞赛。本游戏最大的特征，就在于它是以一场竞速为战斗画面。



PS | 厂商:SQUARE | 类型:RPG
发售日:5 月 27 日(震动、PDA)

全新感觉的 RPG 游戏，请揭起你神秘的面纱！

本游戏与赛车游戏的区别在于，战斗(即"比赛")后会得到经验值，使车子的设备等级上升，因此让人感觉它很像是个 RPG。



→海湾大桥，不像是横滨市的建筑，有些西洋味道。故事的关键所在是海湾巨塔。

玩家可以操纵自己的爱车，随必所欲地在用多边形描绘成的街道中移动。街上有许多建筑物和商店，马路上也有各式各样的车子在移动。往其他地区移动时可以发生战斗。所有的移动都在一张地图上，这就是一般 RPG 所谓的平原画面。

车子在街道上移动时，若往特定的场所移动，有时会有特殊事件发生。此外，也可以自己开车到店里面购买东西。

游戏进入战斗画面的方式，则为在街道上时，面对路上的车子，然后用车大灯对他闪几下，接着场景就会自动切换成战斗画面。每一次进入战斗画面时的竞速路线也会不断改变。同样地，根据比赛方式的种类不同，也会有不同的比赛规则。当然，对手主动向玩家挑战的情形必然也会出现。



←这些赛车族们，多数集中于此地，有战斗的预感吗？



●铃木由佳

←队上的代表性人物，兴趣是洗自己的爱车。最近才开始赛车，经验很不丰富。



●赤崎 翔

←本作的主角。爱车叫"哈奇洛克"。开车只凭质感，从不思考很多。个性属于酷哥型。





●藤泽一树

←队伍的领导者，很受队员崇敬。当初邀请主角来到这个赛车世界的，便是此人。





■游戏的故事背景

99 年的横滨市。赛车族们集中在此地，想要打破十年前的最快传说。主角赤崎也在这传说吸引之下，为了速度的极限，而踏入了这世界……主角所在的车队，正是始创于 1997 年的海湾赛车队。他们的竞争队伍则是本牧赛车队，该车队领导者叫石本明，被誉为"横滨最快的男人"，另有成员泽木诚，其拿手绝活是灵活的甩尾。

在主角极限的速度快感中，果真能找得到真正的自我吗？对手的强力会不会令他 KO？全看玩家的了。

■改造自己的车体来提升性能

可改造的部分有引擎、底盘和车身三部分。各部分都可以装上几个使能力提升的零件，零件可装备的数量会随着等级的提升而逐渐增加。改造过程为：1，战斗(比赛)获胜从对手车上抢走零件，也可在商店中购买。2，装备自车。3，装备零件后，车子外观会变化，下图为其中一种。



在这游戏的世界里，可以轻易地达到现实世界所无法使用的驱动方式，车子的外形亦会随着驱动方式的改变而有各种变化。

从“玩具总动员”到“青6号”、“最终幻想电影版”

3DCG将使动画产生改变



电玩游戏促成了动画的数字化。
影像的制作使用了电脑绘图技术，
使得以3DCG制作的动画得以实现。
不让游戏、动画专美于前，电影、CM、
TV等也在10年前将此项技术加以实用化，
这个改变把各个领域的影像带至一个更广大的领域。
大友克洋的“蒸气小子”、押井守的“G.R.M”、
坂口博信的“最终幻想电影版”等
这几款使用3DCG的作品，
将于今年陆续和世人见面。
现在，影像的表现正面临着极大的变革

3DCG动画卡通电影的演变

美国

(CG以前)
- 探险队的大冒险（'63）（人形动画的杰作）
- 大金钢（'33）（人形动画的杰作）

TRON（'82）（世界上第一部采用CG的作品）

(写实＋3DCG)
- 侏罗纪公园（'91）（极为真实的CG恐龙成为话题）

(3DCG以2D方式处理)
- 狮子王（'94）（初次使用赛璐璐处理出现大群牛羚的场景）
- 花木兰（'98）（骑马队的场景）
- 真假公主（'98）（火车和船的描写等景）
- 埃及王子（'98）（背景等都用到了3DCG）


[昆虫的生活]

(全3DCG)
- 玩具总动员（'95）（第1部全3DCG的长篇动画电影）
- BEAST WARS（'96）（电视「TRANS FORMER」的电影版）
- 蚂蚁（'98）（由梦工厂制作，在美国大受欢迎的卡通）
- 昆虫的生活（'98）（玩具总动员之制作群「BIGSER」的最新作品）
- AVALONE（'99）（预定今年在美国上映的电视剧）
- 玩具总动员2（2000）（与「昆虫的生活」同时进行制作的动画电影）


[BEAST WARS]

(写实＋3DCG)
- 阿波罗13号（'95）（以CG来表现火箭发射升空后的情形）
- 泰坦尼克（'97）（重现豪华客轮沉没的过程）
- 星际战舰（'98）（以CG来表现昆虫型的宇宙生物）
- 哥斯拉（'98）（哥斯拉是以CG所绘制的）
- 世界末日（'98）（陨石落下等场景是CG动画）

(99年预定上映的全3DCG动画电影)
- UNDER WORLD（以向量贴图制作的动画）
- 黄色小恐龙（主角「巴拉萨」大展身手）
- ROCKETMAN（由NEW-TECC和SUN所共同制作）
- DINARSOUR（CG恐龙会跳舞和打击乐器）

日本

狙击13（'83）（日本第1部采用3DCG的作品）

(3DCG以2D方式处理)
- 幽灵公主（'97）（刷新日本卖座记录的大作）
- 蒸气小子（'98）（大友克洋监制的第二部动画。全数字卡通动画）
- G.R.M（2000）（押井守导演的续作。影像由真实和3DCG交织而成）

(赛璐璐＋3DCG)
- 机动战士高达~夏亚的逆袭（'95）（以3DCG来表现太空中的殖民地）
- MEMORIES（'95）（在「她的回忆」中使用3DCG）
- 银河铁道999 ENTER-NAL FANTASY（'98）（999号等使用3DCG）
- 青6号（'98）（在潜水艇等景中使用3DCG）

(全3DCG)
- VISTOR（'98）（日本首部全3DCG动画卡通）
- 最终幻想电影版（2001）（最终幻想的电影版，目前正在夏威夷制作中）


[MEMORIES]

(写实＋3DCG)
- 卡美拉大怪兽空中战（'95）（继哥斯拉之后的怪兽电影）
- 寄生前夜（'97）（由原著畅销小说所改编的恐怖片）
- 卡美拉3（'99）（CG品质要比现有作品超出许多的全3DCG电影）


[卡美拉3]

“3DCG将使动画产生改变，不过……”

3DCG正位于动画技术史的延长线上

这是发生在美国60年代时的事。在这个时代里，有一群青少年透过手中所握的16mm摄影机，将自己脑中所想到的构思予以影像化。他们长大以后，有些在大学的电影相关科系里重新学习电影的基础，有些到好莱坞，有些留在当地，有些则往TV等方面去发展。文艺片、喜剧、科幻、恐怖、动画片等，每一种类型的电影都有不同的表现手法。而在现在的电影界开花结果的斯皮尔伯格是其中的一人，卢卡斯是其中的一人，乔·丹地、乔治·洛美尔也是其中的一人。

不过，在当时并不是所有的电影少年都拥有摄影机，即使拥有也不一定就会操作得很好。换句话说，在那个时代里才能和天份是受到客观环境所左右的。在这种通过所谓的摄影工具，然后自己一个人去制作影像的环境中，就这样出现了许多才技超群的影像作家。这样的作法，在近20年的电影制作上仍处于领导的地位。

现在又有一种通过相机，然后可以简单地经由个人来制作影像的工具登场了，那就是3DCG。即使是不懂电影的人，也可以透过高性能的3D动画制作工具和高速的硬件，来实现和持有16mm摄影机少年们一样的梦想。不过，也不是会使用3DCG就算是动画家。现在的动画公司，不一定会录取“会用3DCG工具”的人，而对那些对动画有一些基础，但“不会使用3DCG工具”的人有兴趣而优先录取。这之间的变化，就在于动画公司的上层人员开始注意到学3DCG工具，要比学动画基础知识来得容易。

动画这种东西，除了有使用到特殊的技术之外，它也算是既成电影技术的一种。摄影机视点和影片的切割、编辑等，这些都和电影的基本制作方式有着极为紧密的关系。最近的CG动画，尤其是使用在游戏上面的动画影片，除了要具有真实感之外，它还要求必须要具有电影和戏剧的那种既有水准和风格。

不久前，刚好有机会得以和曾担任“铁拳”和“魂之利刃”等游戏制作的NAMCO公司的川村顺一先生会谈，结果他也表示他是一位对电影感兴趣

和电影有着不同的进化发展史

电玩游戏3D概念是什么呢?

因为Dreamcast的诞生，而使得家用游戏主机的3D时代正式来临！

早期的赛车游戏

3D游戏的始祖。远处的东西，看起来显得好小。“没有想到竟然可以往画面的里面移动！”，许多人都曾这么认为吧！

辟邪除妖

墙壁、地板和天花板，能够表现得如此具有立体感的，就非这款古典3D游戏莫属了。受到本作影响的3DCG游戏不胜枚举。

铁板阵

最先存在有“空中和地面2种平面”概念的射击游戏。由于在游戏进行时即使角色重叠此也不会撞在一起，因此游玩的人会以为是在3D的空间中进行游戏。

进化的3D表现

模拟城市→皇帝的财宝→Nights→索尼克大冒险



模拟城市

相对于地图，有如将摄影机视点固定的类型。由于在游戏中并没有角色的存在，因此游戏的视点没有必要做上下移动。



皇帝的财宝

较早的3D游戏。除了空间具有立体感之外，角色也可做上下的移动。相对于角色，游戏的视点是固定的。在当时，这算是最先进的3D描绘技法。



Nights

距离现在并不远的3D游戏。立体的空间构成让人以为这是一款完全的3D游戏，不过角色猛冲时候的轨道，并不能说是百分之百的自由。也许是因为主机性能不足的关系吧！



索尼克大冒险

可称得上3D游戏代表作之一的作品。在完全由3D所构成的空间中，角色可以自由自在地移动，而且游戏视点也能自由地转动。换言之，这是一款“真正的3D游戏”。

DOOM



DOOM

←相对于地图，游戏视点为固定的类型。由于游戏中并不存在角色，因此视点没有必要上下移动。

游戏的3D受到人为误导?

电影上所采用的3DCG和游戏上所采用的3DCG，在意义上仍有一些不同。前者可以说是一种“只可以看”的东西，而后者则是“可以玩”的东西。换句话说，所谓的3DCG游戏，除了游戏世界要由3D构成之外，登场的角色要能在这样的空间中自由自在地移动，而且视点也要能够自由地做变换才行。如果可以满足以上所述的这3点的话，那么就操作感而言就会变得具有立体感。如果一款号称是3D的游戏不能达到这样的要求的话，那么就不能算是一款真正的3D游戏。

不过，象这种时间自由、方向自由的3D游戏，必须要有功能強大的硬件机器来配合才行，因此一直到最近几年这种类型的游戏才得以出现在大家的面前。

那么以前所谓的3D游戏又是什么呢?如果有人这样问我的话，那么我只能回答说，那是以一种不完全的3D空间来表现，让人误以为是在全3D之中的错觉。因此，以前所说的“3D游戏”，实际上并不能算是真正的3D游戏。它们只是看起来感觉有立体感而已。不过，也多亏了先前这些作品的推出，才能使得往后的3D游戏，得以借由过去的经验而以全3DCG的形态出现在大家的面前。毕竟在一个完成品诞生之前，一定会经过试验的过程的。

的戏剧青年。目前的业界，史克威尔和WARP等两大电玩开发商也都朝向电影的方向在发展，DC版“蓝刺”的西垣制作人等，也都是电影的支持者。

在电影和CG世界非常紧密地结合在一起的美国，此种现象更是显著。将电影现场所获得的经验带到游戏里面的年轻电影人，制作了许多品质很高的CG。以最近为例的话，“盗墓者”就是在这样的环境上被制造出来的。

我们对于此次特集所给予的主题是“3DCG将使动画产生改变”。不过就现状而言，其实并不只是那么的单纯。动画的诞生是本世纪初的事，换句话说动画本身已经具有将近一个世纪的历史。而且它并不是只单纯地以传统技能的形式存在。在这个将近一百年的岁月中，各式各样的技术被开发出来，方法论方面也有多样化的面貌。不论是电影也好，游戏也好，没有人敢说因为现今所存在的3DCG动画将使得上述的历史继续延长下去，而未来我们只需要3DCG动画就可以了。

如果不谈游戏，而只是单就所谓的电影动画来说的话，事实上是无法说出“3DCG将改变动画！”这样的话的。和赛璐璐片动画的融合，有迪斯尼的“美女与野兽”、在赛璐璐片动画上加上写实影像的“未来世界”和“星球大战”等，这些电影的制作手法仍有其发展的空间。因此，3DCG的登场并不会马上使电影的动画产生决定性的改变。这必须要通过以后的各种需要，才能慢慢将原有的东西加以取代。

从以上的说明可以得知，虽然3DCG和动画之间有着很紧密的关系。不过就3DCG而言，目前还没有到达可以完全取代一般动画的程度。那么未来的动画界，是否会因为3D CG的出现而产生极大的改变呢?就这一点而言，答案应该是肯定的。因为3DCG所表现出来的效果已经在多部动画影片上获得了证实。既然，3DCG动画片受到人们的欢迎，那么自然而然地动画的制作方向也就会跟着有所改变。至于会改变到什么程度，由于未来充满了许多未知的变数，因此相信没有人敢断言说未来的动画一定就会变成3DCG的天下。

由于本刊是游戏杂志，因此在此顺便再提一下和游戏有关的事。目前最热门的主机Dreamcast，可以说是为3DCG的表现带来了新的希望。也许今后的游戏会以此做为影像制作的标准也不一定。透过強大的3DCG工具，使用者将可以在游戏之中看到非常华丽而且细致的CG影像。因此往后大家对于CG的认知也会有大幅度的改变。如果大家对于CG的认知能有所改变的话，那么相信动画电影的表现也会因此而产生极大的改变。

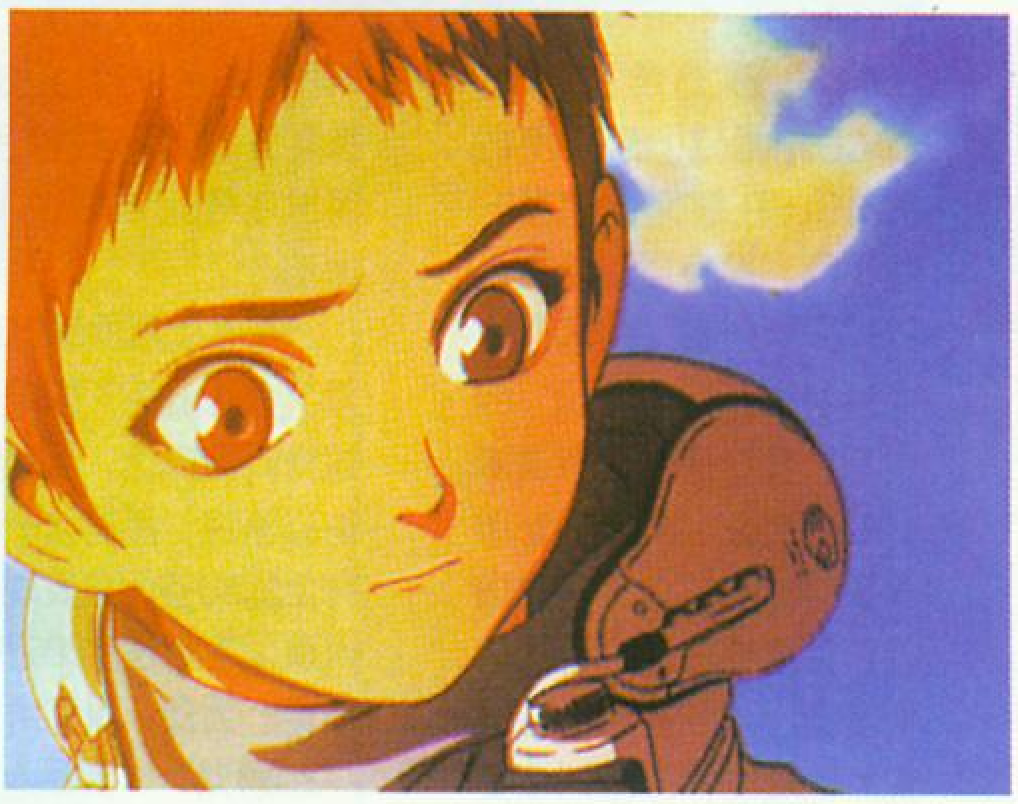
最后，希望大家在看完这一篇文章所报导的内容后，能够因此而有所领悟。当然，文章的内容有些不容易读，不过我相信有耐心的人还是会把它读完吧!

了解3DCG动画的“现在”

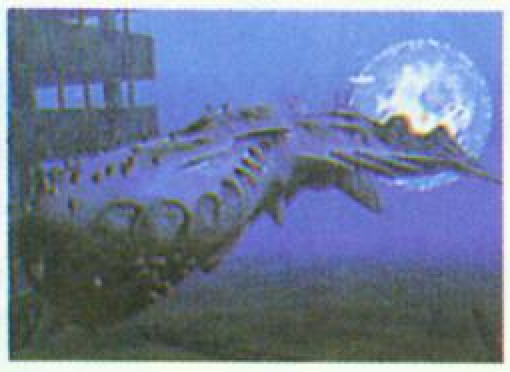
彻底剖析著名的动画作品！

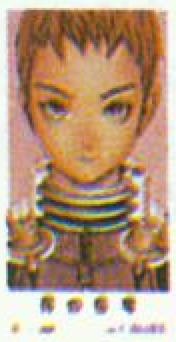
使用3DCG影像的作品正在陆续增加中。从成为话题的“青6号”和“卡美拉3”，到“蒸气小子”、“G.R.M”等16部作品，全部一次介绍给大家。

青6号











←↑第1卷“BLUES”发售中。第2卷“PILOTS”于99年2月25日发售。全4卷，收录的时间各为30分钟。发售商BANDI VISUAL。音乐CD、小说等也都在制作中。PS版的“青6号”也将由BANDI VISUAL发售。

原创动画史上第一部完全数字化的动画作品

卡通动画业界目前正一步步地由原先使用赛璐璐片的卡通动画，转移成使用电脑绘制的CG卡通动画。“青6号”是一款将3DCG所得意的金属、水等质感以及立体的回转处理，加上2DCG所擅长的角色细部表情表现，以全数字的方式相互结合在一起的第1款全数字OVA动画卡通作品。

原作是足以和“潜艇707”相提并论的小泽先生之代表作。60年代的海洋冒险杰作，在经由最新的数字技术处理之后，再度以光鲜亮丽的模样出现在大家的面前。故事剧情的舞台是，由于天才科学家佐达古之故，而使得世界大部分遭水淹没的未来世界。这是一部描写赌上全人类命运而战斗之潜水艇员们的科幻动画卡通。

本作最值得一看的地方，就是青6号“龙王”浮出水面的那一幕。透过水面下和水面上这2个视点，看到巨大的万能潜水艇通过眼前，那种令人震撼的感觉实在令人难忘。而光线射入水中，以及和水有关的表现等，也比过去采用赛璐璐片制作动画时要超出许多。此外，高速战斗潜水艇古兰帕斯和佐达古所操作之水中机器蜘蛛进行水上决战时的流畅拍摄视点，以及有如巨大章鱼之生物兵器・穆斯卡的流畅游泳动作等，观众可以经由这部作品而了解到3DCG的真正旨趣。

除此之外，在音乐方面的表现上，也充分活用了最先进的数字技术。一般的立体音源只能做横方向的传送，不过采用LD/DVD的“杜比数字音效”，则可以将音源做前后左右的配置。因此，听众将可以享受到更逼真、更具有临场感的音效。采用3DCG来表现的青6号，到底会引起多大的震撼，往后的发展颇令人注意。因此请大家要随时注意往后的进一步相关发展。

电影版BEAST WARS SPECIAL 超生命体TRANSFORMER







↑二十来岁的朋友们还记得TRANSFORMER是什么意思吧（变形金钢）！

流畅的变形场景以及表情丰富的机器生命体

由精巧的CG图象和极具迫力的战斗动画场景所交织而成的“BEAST WARS”，将以电影的形式在日本上映。除了CG版最新系列的“BEAST WARS METALS”之外，还有CG剧场版的“激突！BEAST战士”、动画版“危机一发”等，一共有3部作品。

昆虫的生活







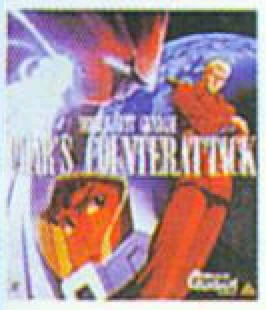
↑又名《虫虫危机》、《昆虫总动员》、《虫虫特工队》。

由迪斯尼最新技术所产生出的杰作

由制作“玩具总动员”之迪斯尼和PIXAR公司所共同制作的3DCG动画电影。制作卡通动画的迪斯尼公司，这一次共动用了60位的动画家来参与制作。昆虫的脚和触觉等细部的表现，都以最新技术做了很真实的演出。本作可称得上是迪斯尼公司历年来所制作过品质最高的CG动画电影。

机动战士高达 ～夏亚的逆袭～





↑高达20周年纪念时，也发售了PS版的游戏。

不朽的名作里也有3DCG的场景

这是1988年为纪念高达10周年企划，由富野由悠季监督所制作的剧场版。阿姆罗和夏亚之间的战斗终于分出了胜负。

在描写太空殖民地内部的画面里，使用了当时堪称划时代的3DCG。

MEMORIES





↑S・P与AKIRA曾经一起兴高采烈地观赏的片子。

精致图象构成了写实的科幻世界

由“AKIRA”之大友克洋担任监督，全片由3话所构成的合集作品。在第1话“她的回忆”之中，以3DCG来表现巨大宇宙战。除此之外，在本作的许多地方也可看到CG的演出。

卡美拉3





↑99年3月上映。99年2月，将发行由庵野秀明监督所制作的制作过程录影带。

“卡美拉”3部曲至此告一段落

前作、前前作都获得好评的“卡美拉”，这一次又推出了新作。CG的表现也比以往提升许多。尤其卡美拉在空中飞行时的画面，具有至今所未曾看过的迫力感。大胆的构图也是本作的魅力之一。

幽灵公主





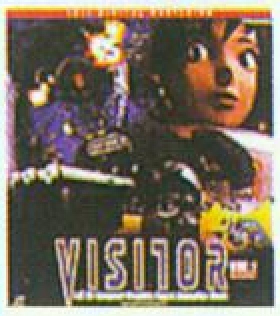
↑爱护自然的情结充斥其间。

集宫崎骏动画之大成的名作

这部前年推出的剧场版动画。观看的人数刷新了日本国内的记录，目前影带的销售量也在不断累积中。在正统CG动画大作的外表下，其实它也有将3DCG加以2D化的地方。

VISITOR





↑去年11月时已经以卫星转播的方式做展示。99年6月将发售DC版。

日本第一部全3D人形动画

由CR-GAGA所制作的第1部作品。2名女性上班族，为了保护未来的地球不受外星人的侵略而大显身手。这是由伊藤和典与高田明美这对组合所成立之制作公司所推出的全CG动画。

小猪巴布





↑如果这只小猪能够成为S・P的宠物该是多好啊！

经由CG所表现出的真实感令人印象深刻

颇受女性观众欢迎的这部作品，里面的主角小猪，是使用真实的小猪然后通过CG来加以表现的。因此大家不必担心摄影过程中要用多少小猪。另外，小猪说话时的动作，实在是相当逼真。

小战士





↑又名“晶兵总动员”。

栩栩如生的玩具兵团

玩具兵团受到微晶片控制，然后牵引出一连串突发异想之剧情的新作影片。外表看起来不怎么讨人喜欢的“高竿军团”，竟是维护正义与和平的主角，虽然这样的设定让人有点吃惊，不过却很有趣。

玩具总动员





↑巴斯光年和警长一度成为孩子们的最爱。

将CG之可能性带至另一个领域的作品

看过这部作品的人相信不在少数。以CG将玩具的动作做许多生动的表现，这对于人形动画卡通来说，无疑是一项相当大的鼓励。即将消失的人形动画，因为CG而得以再度复活。

头文字D



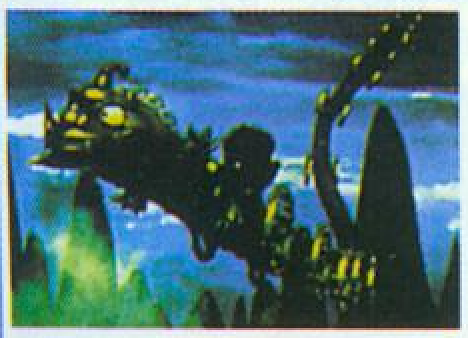


↑于几个机种上都推出改编游戏作品的漫画原著。

由3D所描绘的赛车画面值得一看

YOUNG漫画杂志好评连载中，茂野秀一先生所原著的公路赛车漫画，改以动画卡通的形式来表现。影片并不全是竞速场面，车子全部是由3DCG所构成。合成之后，丝毫没有不合的感觉。

小倩



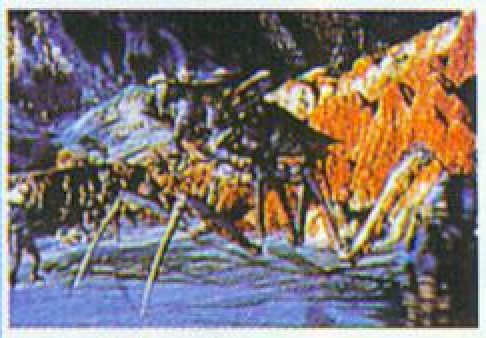


↑根据《聊斋志异》中的《聂小倩》改编。

CG影片的演出令人感动万分

彼此相爱的2人，其中的一方竟然是女性的幽灵。这名幽灵的动作和发出的光芒，是利用CG来表现的。过去使用合成技术所无法表现的东西，借由CG的表现而产生了各式各样的可能性。

星际战舰





↑昆虫变大了比起虎豹来说实在是太可怕了。

大举逼近的外星昆虫军团

宇宙的昆虫怪物“巴格斯”，以群集的方式展开了袭击。巨大昆虫脚上的硬毛等特效，通过CG的高质表现将以往恐怖电影所欠缺的那种恶心感觉给充分地发挥了出来。

G.R.M 蒸气少年

G.R.M

这是足以作为日本动画代表之一的押井守监督预定于2000年推出的作品。虽然详细的内容还不甚清楚，不过影片的内容将会运用数字技术，然后再加入写实部分所构成的新型态影像。

蒸气少年

大友克洋监督的最新作。本作预定将于今年推出，不过目前可传达给大家知道的东西比“G.R.M”还少。以3DCG为首，各类数字技术都将应用在这部作品中。影片的内容，似乎是以蒸气世界为主题。

对目前在3DCG界游走的相关人员所做的意见调查

游戏业界目前所注目的作品

在AVG和RPG等游戏类型中，堪称不可缺少要素之一的就是影像动画的部分，3DCG动画可以加强游戏的表现。那么游戏制作人们所最注意的影片是哪一部呢？

稻垣浩文（BANDAI电子事业部）
“COWBOY BE POP”
理由：喜欢作品本身的味道。CG方面，虽然时空门的移动和从时空出来时的景都用到CG，不过表现方法却和游戏有些不同，显现出来的效果感觉上非常地写实。（而在泰坦尼克这部作品中，很难判断出哪一个部分是使用CG来表现的吧。）

大岛直人（SEGA ENTERPRISES CS3研　代表作品“音速小子”系列、“Nights”）
“泰坦尼克号”
理由：如果有制作人所想要表现的东西的话，那么3DCG将是使梦想实现的最高技术。由于“泰坦尼克号”的CG内容要比故事剧情精彩，因此我选它。

菊本祐智（ENIX软件企划部　代表作品“神秘的约柜”）
“赛尔达传说64”
理由：总之，我觉得这部作品实在是太棒了（好到让人几乎忘了它是游戏）

楠本学（SEGA ENTERPRISES CS2研　代表作品“飞龙”等）
“TRON”
理由：在没人想到将CG用在电影上的时候，它的出现的确让人吃惊。
“侏罗纪公园”
将不存在的东西用CG制作出来，这一点我认为它做得真的很好。影像品质、停格动画也十分令人满意。

齐藤阳介（ENIX软件企划部　代表作品“宇宙农场”、“欧亚快车杀人事件”）
“侏罗纪公园”
理由：很单纯，就是对它的表现感到大吃一惊。感觉上，将人类这种实际存在的东西以CG来表现，反而会不如以恐龙这种不存在的东西来表现来得真实。

柴原宏佳（ENIX软件企划部　企划课　代表作品“宇宙农场”）
“PINKA”
理由：除了构图相当活泼可爱之外，作品里面的生物看起来也相当具有质感。

只畏圭介（大宫SOFT　美术部　代表作品“卡片召唤师”）
“TRON”、“魔鬼终结者2”、“第5元素”、“小猪巴布”、“TIN TOY”、“REBOOT”
理由：“TRON”的CG对后来的CG有很大的影响。“TIN TOY”则是让人知道有可能做出完全都是CG的影片。“第5元素”和“小猪巴布”等为娱乐片种下了往后开花的种子。不过，不管是哪一个片子，到最后都是借由影像来满足观众。

多部田俊雄（NEC INTERCHANNEL　代表作品“快餐店之恋”、“BLACK/MATRIX”）
“泰坦尼克号”、“侏罗纪公园”
理由：让人感觉不出用到了CG。

寺田实信（BANPRESTO软件开发部　代表作品“机器人大战F”）
“青6号”
理由：本身很喜欢潜水艇之类的东西。虽然觉得这是一部实验性意味很重的作品。不过不只是全CG，连在2D和CG的配合上也都做得很不错。

名越稔洋（SEGA ENTERPRISES AM11研　代表作品“DAYTONA USA”系列等）
“玩具总动员”
理由：动用了大量的人力和时间，技术上也花了大笔费用来制作大规模的CG环境，不过它却让观看的人完全感觉不到有这些东西的存在。就这一点而言，我个人认为本作品做得真的很好。事实上，我对于认真努力和能带给人们欢乐的作品特别感到兴趣。

西垣伸哉（GLIMAX美术部　代表作品“蓝刺”）
“新星球大战”进入死星时的作战CG画面
“星球大战”
理由：20年前由线型架构所构成的这部动画，引导我进入了这一行。

西村（COMPILE行销部）
“幽灵公主”
理由：3D部分看起来不是那么显眼。
“面具”
理由：让人几乎忘了CG的存在。
“侏罗纪公园”
理由：动物的动作相当生动、真实。
“阿甘正传”
理由：画像的合成相当优秀。

西山宗宏（SEGA ENTERPRISES CS2研动画影片部）
“玩具总动员”、“真人SHOW”
理由：原创数字动画，内容相当具有深意。因此，和其他的同类型电影比起来，可以感觉得出这部作品的构成显然要高明许多。至于另一部作品“真人SHOW”，则是在最近我所看过的电影中，最让我印象深刻的一部作品。

掘泽聪志（Hunex开发部　代表作品·游戏“女神天国II”、“异变第七元素”动画“灌篮高手”）
“攻壳机动队”、“青6号”
理由：“攻壳机动队”的部分，由于它巧妙地将以往的动画表现和CG结合在一起，因此使得赛璐璐片动画所无法表现的东西能够得以实现。至于“青6号”的部分，不只是背景和潜水艇采用3D来表现，连堪称赛璐璐片动画最弱的水的表现等，也能做很有效的表现。

最近3~4年，动画卡通加以数字化的情形似乎越来越普遍了。虽然一般人可能并没有察觉到，不过通过动画卡通的数字化，以往赛璐璐动画无法表现得很好的东西，现在都可以获得大幅的改善。当然，CG动画卡通最重要的，就是要让观看的人丝毫感觉不出有CG的存在。否则，整体演出效果可能就要大打折扣了。例如，最近象“头文字D”等动画卡通，都很露骨地将CG给表现出来，不过东映动画的一连串作品却让人不会感觉到有CG的存在，因此这2者之间的差别相信观众一眼就可看出来。CG对于动画卡通具有很大的影响力。

水口哲也（SEGA ENTERPRISES CS4研　代表作品“世嘉拉力”系列等）
“桃太郎·海之新兵”（1945年松竹动画研究所制作　濑尾光世　剧本·导演）
理由：●动画的品质和平滑感
●抒情的动作和表情
●音乐效果相当具有震撼力

山本功典（ENIX软件企划部　代表作品“星海传说”系列）
“赛尔达传说64”
理由：如果你现在这么问我的话，那么我就只有以下的回答。看过本作之后，会让人觉得没有再去看电影的必要。

和贺信治（ENIX软件企划部）
“赛尔达传说64”
理由：游戏的完成度和表现形式（Q版的表现）值得称赞。
“泰坦尼克号”
理由：CG角色的表现。

“最终幻想系列”将成为电影

全3DCG动画的决定版“最终幻想电影版”

预定将于2001年完成。通过游戏和电影的相互融合而产生出一种全新的数字娱乐形态。

以3DCG来描绘人类表情

3DCG动画最弱的地方，就是很难将人类的表情、感情等表现出来。如果只是机器人、洋娃娃、怪兽，或者是船沉没等画面的话，那还没有什么问题，通过没有限制的摄影机视点等表现手法，3DCG将可以创造出非常具有说服力的影像世界。不过，如果是人的表情的话，那么可能就会有点问题。因此，以往的动画卡通，都是以3DCG和赛璐璐片动画（一般常见的卡通）混合的手法来加以表现。

“最终幻想电影版”的故事剧情主题是“生与死”。因此，作品中会有描写心爱之人的死，活着的人的痛苦，以及渡过上述重重困难重新站起来等情景的表现。换句话说，如果不将人类的感情表现出来，那么它就不能算是一部作品。利用3DCG来做戏剧的演出，这也可以说是“最终幻想电影版”技术性上的一个主题。

“我们是一家使用电脑这种工具来尝试做各种表现的公司，因此不只是写实，以CG来表现感情的描写等，这些也都希望能通过数字技术来做全新的表现。”（“最终幻想电影版”宣传部·史克威尔·丰田胜彦氏）

坂口博信监督的目标，是希望能够创造出同时兼具电影表现力和游戏互动性，一种过去从未曾有过的新娱乐形态。“最终幻想电影版”则是实现这个目标的第一步。动画今后的去向会是如何？这个答案也许将会随着“最终幻想电影版”的完成，而获得一个明确的解答。



知名CG作家田中秀幸独家专访

游戏业界目前所注目的作品

随着技术的进步3DCG只需1人就可完成。此种环境将开辟另一种新的影像表现方式。

低成本的有趣作品

数年前，一个突如其来的儿童节目，让大人们吓了一跳。在一个全部由CG所构成的画面中，出现了一个真实的小孩，然后他和一个可爱的CG角色彼此进行毫无意义的交谈。“这是什么东西啊？”，这个在当时成为人们茶余饭后谈论话题的节目，就是由田中秀幸先生担任CG制作的“ウゴウゴルーガ”（富士电视台）。

“富士电视台想要制作一个让真实的小孩和CG影像的アミカ一起对话，让小孩喜欢收看的节目。当时的我就带着电脑到摄影棚让CG影像的アミカ随着音乐做出各种动作，结果便得到了“就交给你做吧！”的回答。”（田中秀幸先生）

在我仍然是学生的那个时代，マーク和アミカ仍是以黑白来表现，当我看到当时美国的CG影像集时……田中秀幸先生回忆起当时的心情说：“当时真的很想利用电脑让做成的图象按照自己的想法动起来。”毕业之后，动画卡通进入彩色的时代，我就趁着在电视台从事美术工作之便，将到手的アミカ原创图象制作完成CG影像，然后再带到工作室去播放。

“アミカ的CG图象相当地有趣。在当时原本最少也要用256色的，不过它却只用了32色，虽然颜色不足，不过换来的却是画面的生动表现。而当时电视上的アミカ所带给观众的就是这样的一种栩栩如生的感觉。

“说到3DCG，就会让人联想到高品质的作品将会耗去相当多的金钱和时间。可是我们却只用一台电脑，而且还是以3DCG的形式每天出现在节目中，这真是让人想象不到。另外，在制作的过程中，也没有出现象是“绘草稿的人”、“涂色的人”、“构思剧情的人”等庞杂的工作人员，所有的制作工作在电脑的帮助之下只要一个人就可以完成。总之，就是这一点让我觉得非常有趣。”田中秀幸先生如是说。

在硬件和软件功能越来越强的情形下，即使是在低成本的前提之下也足以让CG作家独力制作出一部有趣的作品。而能够证明这一点的，就是“ウゴウゴルーガ”。在这部节目的引领下，后来在游戏、MTV、电视广告等等不同的传播媒体上，也都纷纷出现了极为类似的手法，这一点相信大家都很清楚地看到了。

对于田中秀幸先生来说，他是如何看待今后的3DCG发展呢？“就制作成本来说，随着技术的大幅进步，目前已经达到即使是个人也可借由高超的技术来完成的地步。不过如果只是一味地朝向这个方向去发展的话，我认为这就有点搞错方向了。当然，我也不是说要象迪斯尼公司那样动用庞大的人力物力去制作一部大成本的作品。基本上我是认为，如何通过少数人来完成一部有趣的作品才是最重要的。

在访谈过程中，我们一边听着田中先生的话，一边在他的许多作品这中确实地看到了3DCG表现的种种可能性。



↑在“サタスマ”（富士电视台）的“少年头脑カトリ”中所使用的CG画面。



↑富士电视台“生日快乐”节目中的角色快乐。这是个相当讨人喜欢的可爱系角色。



↑同样是“サタスマ”中的另类动物节目“我们大家都活着2”的角色“博士”。



除了3DCG之外，田中先生也制作过多部2D作品。这是在目前正在“FRYER TV”节目中播放的2D短篇动画卡通作品“超级牛奶小妹”。



↑原本是为了某包装盒而制作的角色，后来在加上一些修饰之后便成了原创的作品。整个作品的外观看起来相当具有质感。



↑连平时不常玩游戏的人，都会想要去尝试一下划时代舞蹈游戏“纵情跳跃”（PS）中的角色。



田中 秀幸

1962年，静岗县出生。多摩美术大学美术设计系毕业。制作过多部由企业所委托的CG，以及和音乐、美术等有关的作品。知名品牌“SUPER LAVES”的设计，电器公司的宣传影片等也是由他来担当。目前不只是在动画卡通界，就连在其他的相关业界中也都相当地活跃。


我们要与你们擎起《电软》
五年不败之旗！
LA FILLETTE REVOLUT


UTIONNAIRE UTENA

大墙画廊 彩版vol.28

你快乐所以我快乐 \(^o^)/

五年了，晴天阴天、风风雨雨，是你们与我们同舟风雨、与共荣辱，是你们在我们失意的时候在背后默默地支持；是你们在我们成功的时候在远方深深地祝福。尽管现在《电软》似乎已不再拥有“独钓寒江雪”的至尊地位，朋友们，或一往情深地执着捍卫着《电软》，不容许任何“玷污”她的事情发生；或像担忧中国足球一样，爱之同时也恨之入骨，爱之深恨亦深；在这种“爱恨交加”中，我能说什么，只要---你快乐，我就快乐！！

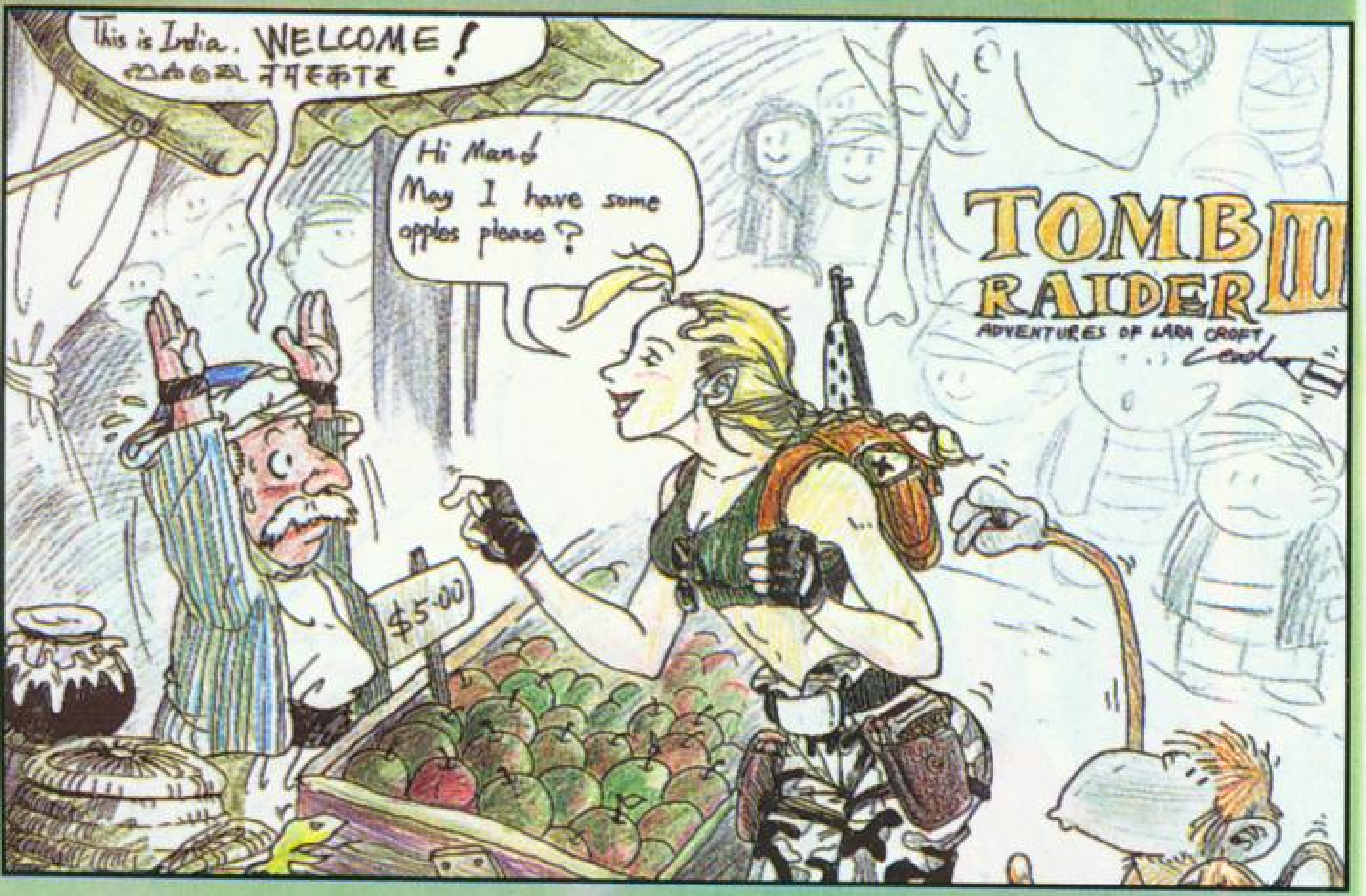
S：花儿谢了，花儿还会再开；但如果花儿不开的话（人为或非人为），怎么能谢，又怎么会再开呢？

P：亦既见止 亦既观止 我心即降
亦既见止 亦既观止 我心即说
亦既见止 亦既观止 我心即夷

两位又开始胡拽了，前者的此番话曾让一起玩耍的AKIRA和KING如坠迷雾，但朋友们只要仔细琢磨一下也会理解它的真正含义吧！后者是取自《诗经》中的“国风·周南·草虫”，意思嘛，哈哈，有心的朋友们自己去CHECK一下吧！

你眉头开了 所以我笑了
你眼睛红了 我的天灰了
你头发湿了 所以我热了
你觉得累了 所以我睡了
天晓得 不问为什么 心安理得

——廊主SHADOW&PHOENIX



《SHOPPING》 杭州 钱锡青

S：铅笔芯，好象此画的灵感有些来自《阿拉丁》吧！

P：劳拉也算霸道，扛枪要苹果，敢不给吗？

（廊P：★★★★½）



《无题》 湖北十堰 汪森

S：六月离校的你能否再感受一下画廊的温暖呢？

P：「不让日本再充斥画廊」这正是画廊的宗旨之一。

（廊P：★★★½）



《心潮澎湃》 徐州 鹿士干

S：这与舞在海边邂逅的真是我嘛，好兴奋啊！

P：绿毛版的我紧张得左手捏紧，右手已不成样子……

（廊P：★★★）



《笨小孩》 山东 刘金鹏

S：在《'98 KOF》失去“工作”的大蛇只好去舞蛇为生啦……

P：前一段很火的《笨小孩》被你用到这里很可爱啊？

（廊P：★★★★）

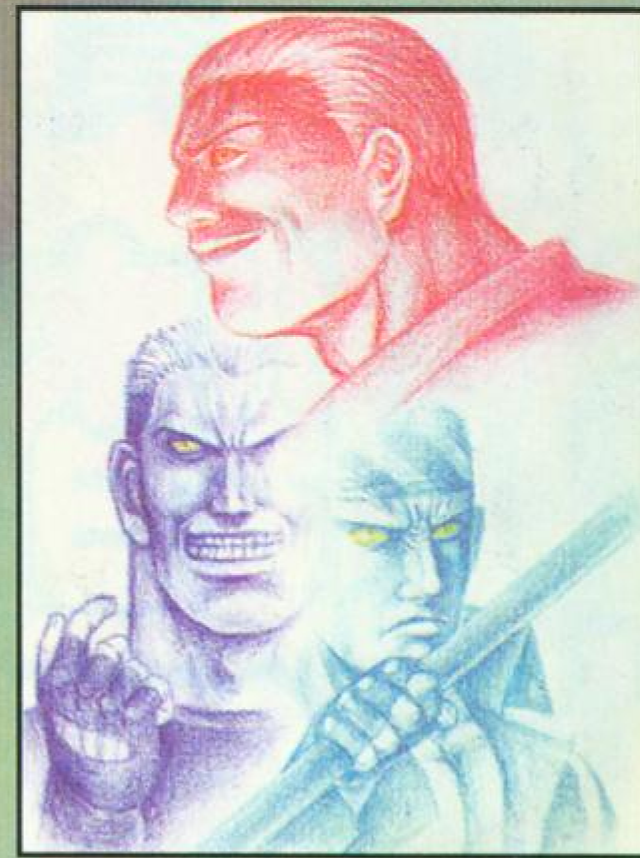


《月华剑士》 本溪 张晓光

S: 现在“雪”似乎已经成为许多朋友的宠爱了。

P: 樱花飘飘的树下美女亭亭玉立，有些俗哦。

（廊P: ★★★½）



《饿狼传说之恶人本色》 海口 周昆

S：狡诈尽显，让我有些不寒而栗和为民除害的感觉。

P：也许这三人加在一起对我来说实力也只是杂兵罢了。

（廊P：★★★★）



《R4—永濑丽子》 武汉 王凡

S：你是「IV EVER创作联盟」的成员，愿能「IV EVER」下去！

P：丽子的左腿从此角度看上去不太舒服。

（廊P：★★★½）



《生化危机2》 南宁 黄世鹏

S：画面太朦胧了，无法表现出《BH》的恐怖风格。

P：尽管小女孩的目光中显出害怕，但还透着一种平和之气。

（廊P：★★★½）



《无题》 广东雷州 何茂壮

S: 薇思和麦卓是在逼八神干什么呢？难道是要他去相亲？

P: 有两位美女在旁，八神不会去暴走了吧！？

（廊P: ★★★½）



《放课后》 上海 绯村笔心

S：你的笔是「逆刃」的吗（剑心的剑，笔心的笔）？雪似乎魁梧了些。

P：八神是在捣乱还是被人画在墙上了呢？

（廊P：★★★）



《超时空要塞之骷髅战机》（计） 陈坚

S: 祝也叫shadow的你今年高考成功，地址……

P: 为何要描绘这样子像十分弱的机体呢？

（廊P: ★★½）

玩具总动员之

贺年状搜查令再聚99(Ver.2)

上月的Ver.1大家还满意吗？转眼这世纪末的一年已过去了近一半，大家是否已有了迎接新世纪的信心了呢？这次为大家奉上的贺年状主要来自NAMCO、SEGA及SNK三个公司的作品。

虽然贺年状是属于新年的，但其多彩的绚丽画面及独特的创意确是有其一定风格的，但愿它们能开辟出"玩具总动员"的一片新天地，为你我带来清新的美丽新世界！

——SHADOW PHOENIX



《灵魂力量》的三位主角。



充满了异域幻想色彩的风格。





























这群「力量」来自「灵魂」深处。



哇，师徒情深！



“烟筒”一族大爆发。



好可爱的特瑞兔！



一脸不服的模样。



八神的新技一“快乐新年火焰”。



雅典娜也凑热闹变兔子了。



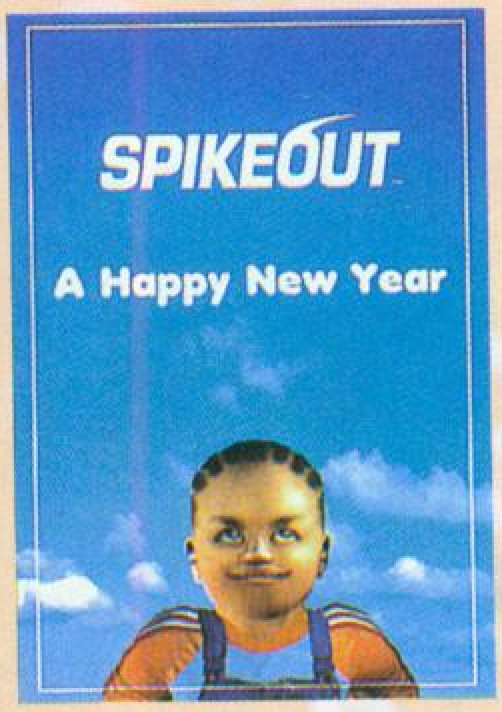
来自《RB 2》的牛仔版里克。



《RB 2》中的里克装酷哥版本。

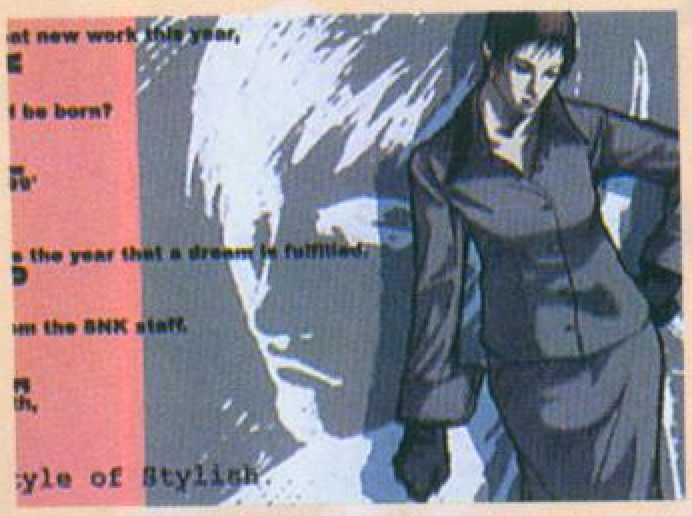


连枫的衣服上也有兔子的MARK了。



憨憨大哥像是非洲来的。

爱装酷的她。



《KOF '99》之老爸兔子队?



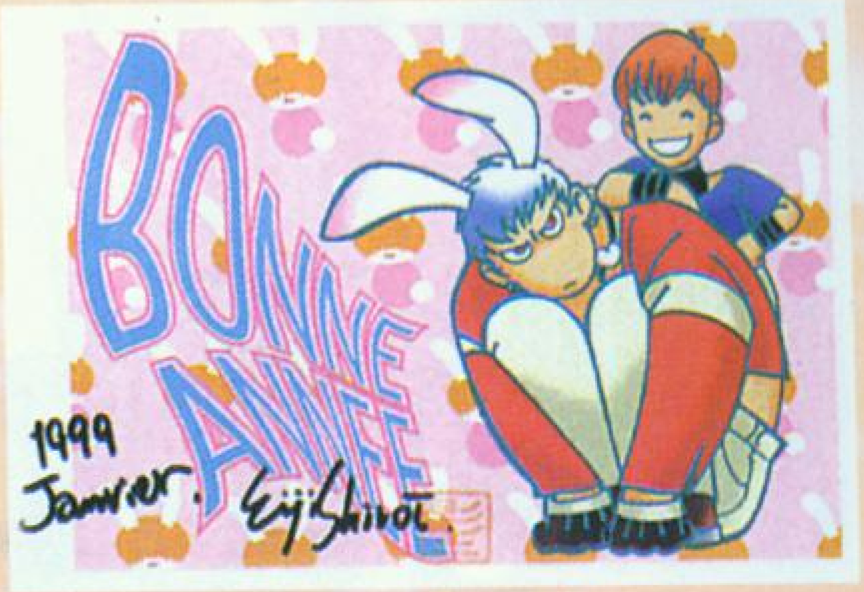
又是老套的草雉氏微笑。





SEGA的「DAYTONA USA 2」的贺年状。

七枷社变身成“大兔”。



草雉正在向父亲要压岁钱呢。



拉尔夫的肌肉足以让苹果立住。



老套的草雉耍火。



乱舞势力 特别版之 缱绻作品13号(B)



春丽一永远的格斗女皇。

3月20日是日本东京春季游戏展对公众开放的第一天，整个展览会人头攒动，热闹非凡。巨大的一号和二号展馆之间的露天游廊成了游戏迷欢乐的节日广场。自然少不了COSPLAY的出现。早春的东京淫雨菲菲、寒意袭人，气温大约在7-10度之间，可衣着单薄的他（她）们似乎全然不觉，用热情和欢愉抵御寒冷。这使我想起日本的樱花，短暂美丽而绚烂，虽然只有短短一两天的花期，却被日本人视为国花。

听日本朋友说，如果在往年，东京应该是樱花飘飘、满目浪漫的时节了……

——SHADOW PHOENIX

（此次为本刊记者第一次实地拍摄的游戏扮演人物，权当是献给杂志五周年的礼物吧！）



《FFVIII》如果拍电影版，这位小姐足具扮演魔女的竞争力啊！

哦，穿着高跟鞋的不知火舞还是第一次见到。

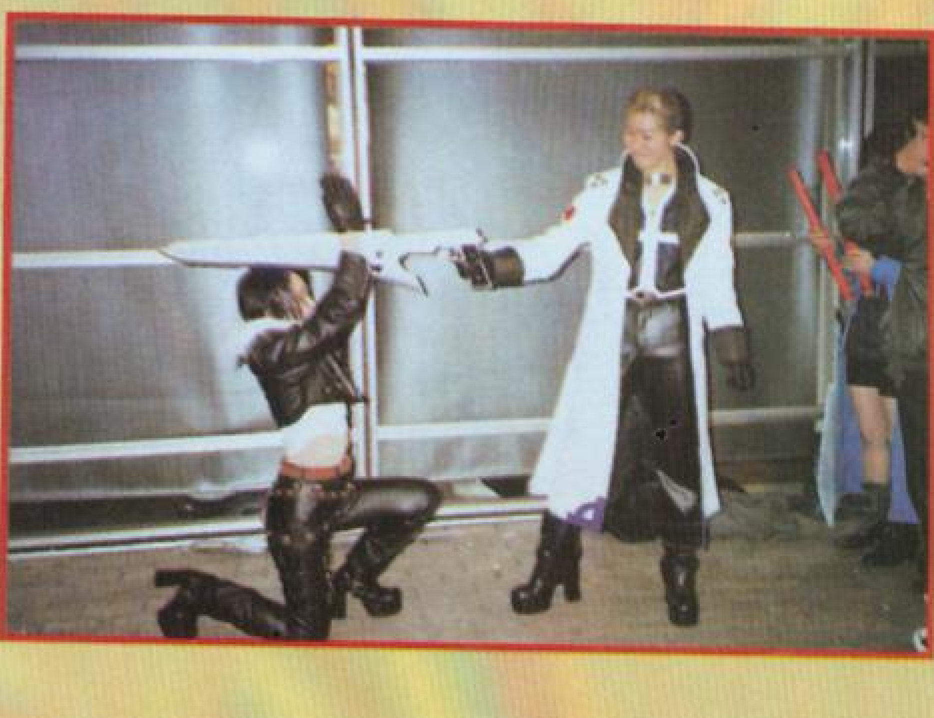




雅典娜是否张望3月新推出的PS版AVG游戏《ATHENA》呢？



让我有种秀色可餐的感觉的英国特工—嘉米。



←宿敌的对决，斯考尔VS塞法。

→被斯考尔的枪刃指着的感觉怎么样？





真宫寺樱与接待小姐在一起，都很可爱吧！



《POWER STONE》的人物从大屏幕中跳出来了，DO U BELIEVE?



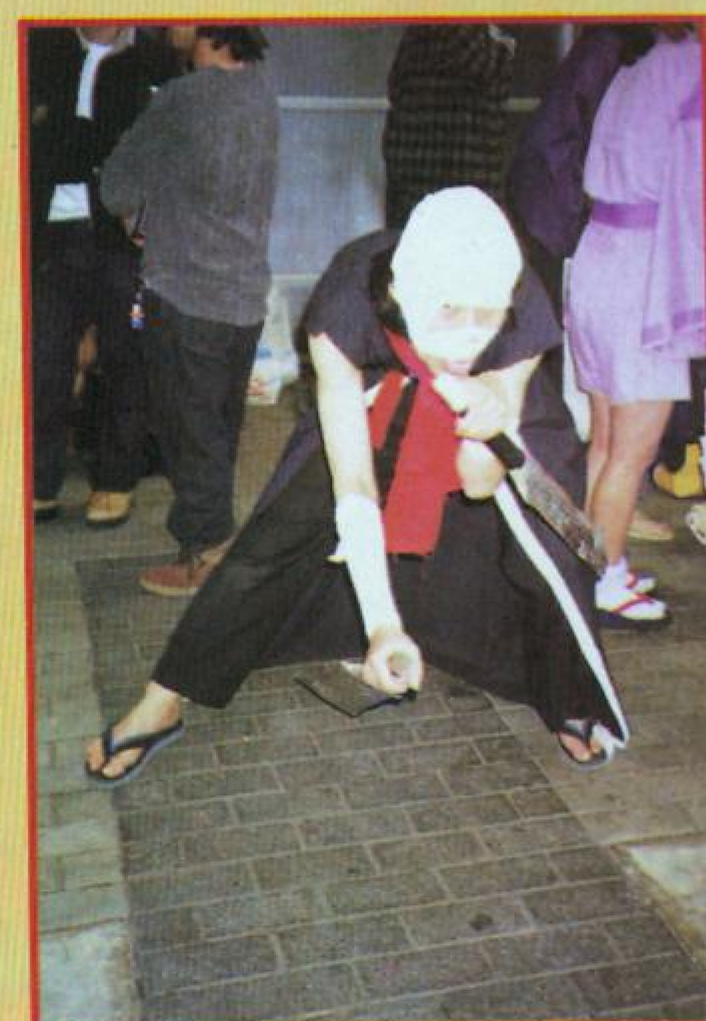
看得清楚价格吗（4500日圆）？一分钱一分货啊！



PS版99年冬发行游戏《六之月·守护者》中的漂亮妞儿露恩。



《艾莉工作室》中究竟有什么好东东，告诉我！



用锡箔包住刀刃的骸也从《幕末浪漫》中跑出来啦！

你能全部认出来她们吗？CAPCOM的四位美女。





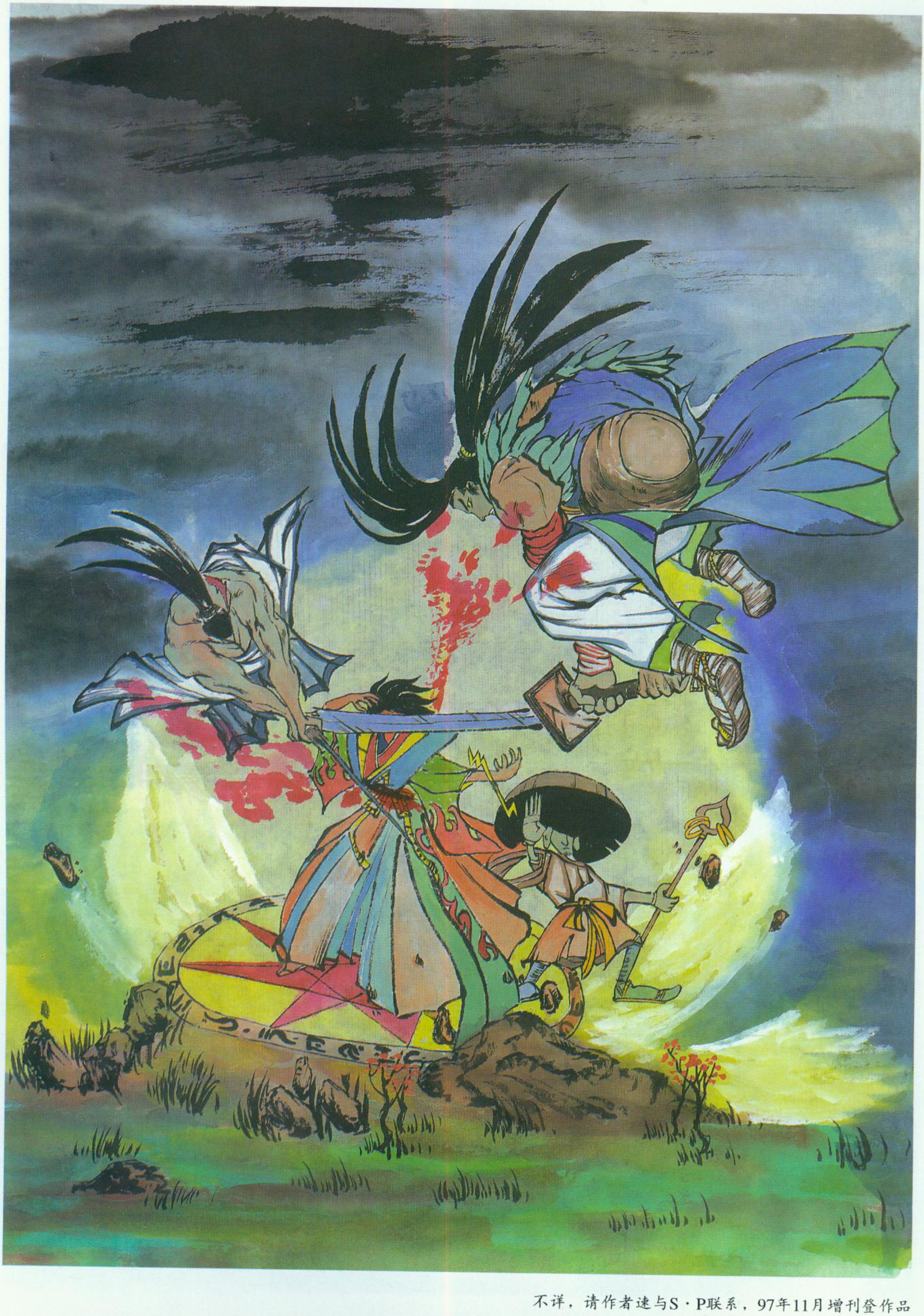
CAPCOM著名人物狼人的胖胖版和飞龙。

枪口对准的不会真的是《生化危机》中的丧尸吧？！

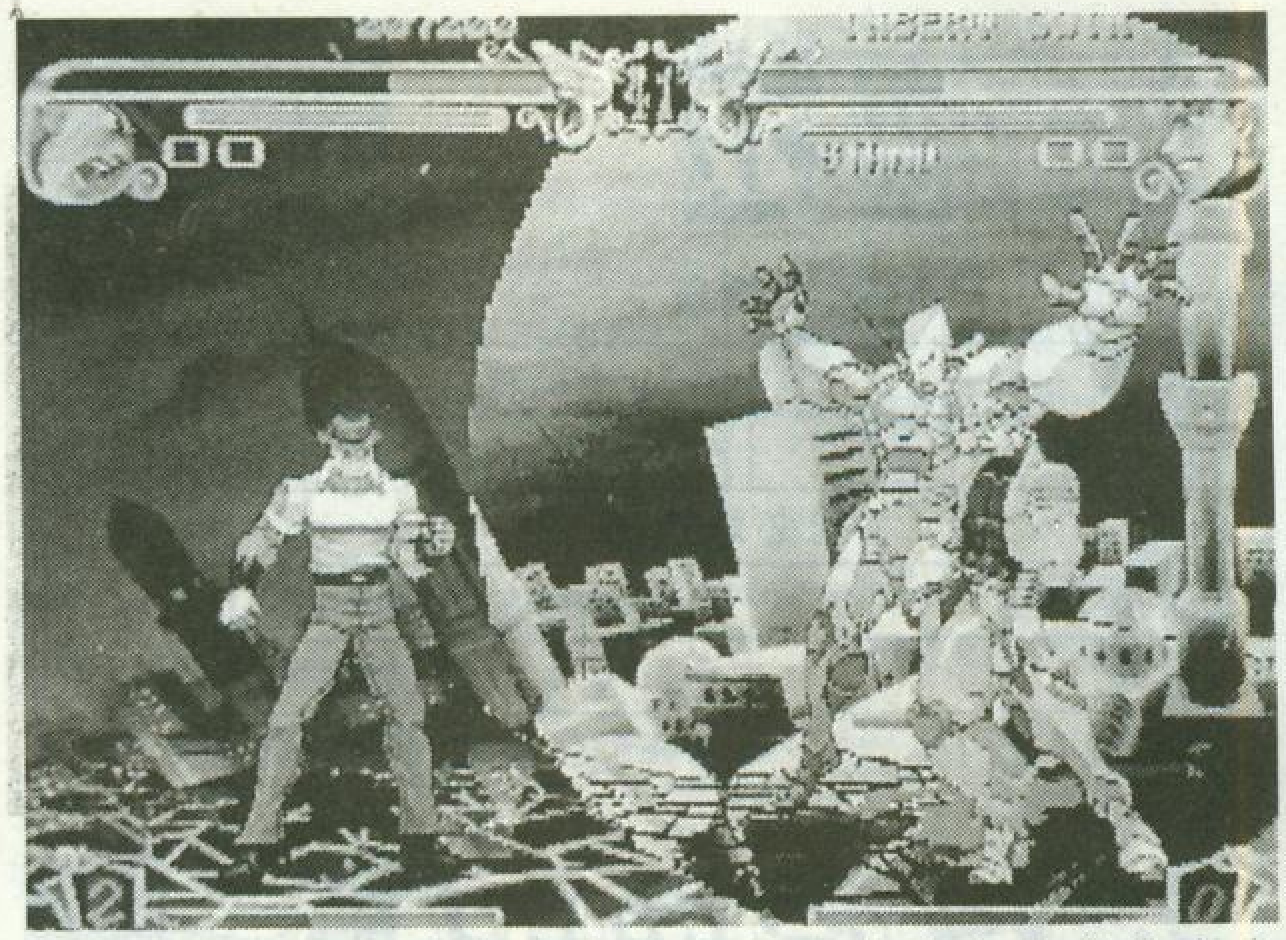




《FFVII》的女主角迪芙与突然忘了叫什么名字的妹妹。



不详，请作者速与S・P联系，97年11月增刊登作品



“乔乔之奇妙的冒险”

十角色出招攻略

今作的故事舞台是原著的第三部曲。当然角色的特有能力——“替身”也将出现。在游戏中，除了加入角色本身的拳击、脚踢等直接攻击外，还可以发动替身的能力来攻击对手。而且，由替身与角色本体共同进行的大魄力协力攻击也将登场，比起“××VS××”的火爆场面有过之无不及。

ARC	厂商:CAPCOM	类型:FTG
	发售日:预定98年末	

重塑荒木飞吕彦笔下的梦幻冒险!!

基本操作篇

回转:三个攻击键同时按，会以残像移动一段距离，动作终了时是无敌状态。

前卫:在防御对手攻击时，同时按三个攻击键，会把对手的本体弹升一段距离。

防御取消: 抵消前卫的要领是在防御对手攻击时输入↓↘→+攻击键，这样就可以取消防御硬直，转而攻击对手。

受身:当对手将你打到空中，用摇杆+攻击键即可受身，受身后可以进行空中防御和空中攻击。

跳跃:本作中的跳跃多姿多彩，上下左右各式华丽的前冲可以组合各种跳跃。

小跳——摇杆一瞬间向上

中跳——先向下，一瞬间向上

大跳——先向下，再向上

抵消:在本作中除了替身的进击外，其它所有的攻击都可以抵消，方法是↓↘→+S键(替身键)

投技与反投技:“前+强攻击”是投掷。被投对象在被投时马上输入“前+强攻击”是反投技，可以避免受伤。

替身活用篇

本体模式与替身模式:“本与替”模式是不同的。初始阶段都是本体模式，也可以理解为“替身待发”状态。在替身出现后，按S键，显示“STAND ON”则表示替身模式，再按S则返回“本体模式”。值得注意的是本体模式中替身不能进行一般攻击，但特定的必杀技除外。

替身槽: 在替身模式中攻击或承受攻击都会令替身槽减少，如果替身槽没有了，那么就会削减角色的体力。

替身连击: 用通常技抵消通常技被称为替身连击系统。它是从CAPCOM的FTG中CHAIN COMBO、ZERO COMBO、TARGET COMBO中派生出来的，基本的按键顺序是“弱·中·强”。

串联攻击:用↓↙←+S发动能够串联攻击。这是相当于“自制的连续技系统”。其中包括有两种类型，并且根据人物而产生变化。

程序类——承太郎、花京院、阿尔多尔、波鲁纳雷夫、以吉、迪波、米德拉

原创连击类——乔瑟夫、阿雷希、迪波

责编:*PERFECT*

恰卡



替身名:阿奴比斯神

(替身模式中)察觉(察觉对方技巧)	←↙↓+攻(防御中攻)
(替身模式中)鬼连斩	↓↘→+攻(可连续3回)
(替身模式中)燕返	↓→↘+攻
超必杀技	
次元斩(本体模式中)	↓↘→+攻攻(同时按)
(替身模式中)血华斩	↓↘→+攻攻(同时按)

今作已决定在PS和DC两机种上推出!!

阿尔多尔



替身名:魔术师之赤

十字火炎飓风	↓↘→+攻
火墙	→↓↘+攻
火炎探测器	↓↙←+攻(在追尾中蓄气)
烈火雄鹰	空中↓↘→+攻
地狱之业火	→↘↓↙←+攻
(特殊技)替身远隔操作	→+攻+攻
超必杀技	
凝固汽油弹	↓↘→+攻攻(同时按)
特级十字火炎飓风	↓↙←+攻攻(同时按)

空条承太郎



替身名:白金之星

噢啦噢啦(替身模式中)	↓↘→+攻(连打)
马赫噢啦(替身模式中)	←↙↓+攻(可连续2回)
星之手指	↓→↘+攻(离开一定距离发动)
超必杀技	
波纹噢啦	↓↘→+攻攻(同时按)
白金之星	↓↙←+攻攻(同时按、离开一定距离发动)

乔瑟夫



替身名:隐者之紫

金黄色波纹疾走	→↓↘+攻
波纹节拍	摇杆转动一周+攻
策士之业(替身模式中)	(被敌技击中后)↓↙←+攻
青绿波纹疾走(替身模式中)	↓↘→+攻
隐士波纹	↓↘→+攻(捆住后,→+攻或攻连打)
超必杀技	
师之教	↓↘→+攻攻(同时按)
波纹疾走	摇杆转动两周+攻

花京院典明



替身名:法皇之绿

绿宝石飞溅	↓↘→+攻
缠绕之蛇	←→↘↓↙←+攻(离开一定距离发动)
法皇的结界	↓↙←+攻(隐藏蓄气)
(特殊技)替身远隔操作	→+攻+攻
超必杀技	
半径20M的绿宝石飞溅(替身模式中)	↓↙←+攻攻(同时按)
印地之臂(替身模式中)	↓↙←+攻攻(同时按、摇杆可操作手臂)

阿雷希



替身名:战神塞特

蜂之巢	←↙↓↘→+攻(抵消S)
塞特神攻击斧	→↘↓↙←+攻
(替身模式中)塞特神之斧	攻攻(蓄力后松开)
超必杀技	
绝望!	↓↘→+攻攻(同时按)
呜唏呜唏呜唏	↓↙←+攻攻(发动后连打)

米德拉



替身名:女教皇

鱼叉射	↓↘→+攻
马达头锤	←↙↓+攻
超必杀技	
超级鱼叉击	↓↘→+攻攻(同时按)
马达秀	←↙↓+攻攻(同时按)
爆裂时间	↓→↘+攻攻(同时按)

花京院典明



替身名:银之战车

亿万银叉	攻击键连打
光线投掷	←蓄→+攻
射击之星(替身模式中)	↓蓄↑+攻(蓄力后威力提升)
金串刺之刑	↓↙←+攻(同时按软弱无力)
(特殊技)替身远隔操作	→+攻+攻
超必杀技	
脱去盔甲	↓↘→+攻攻(同时按)
终极射击	↓↙←+攻攻(同时按)

迪波



替身名:魔鬼

比拉鱼式	↓↘→+攻
螺旋桨割刀	↓↓↓+攻
跳跃猎手(替身模式中)	↓↙←+攻(击中后↓+攻连打)
超必杀技	
吹毒者狂欢	↓↘→+攻攻(同时按)
轮筒粉碎机	↓↙←+攻攻(同时按)

以吉



替身名:愚者

圣徒冲击	←蓄→+攻
圣徒攻击	↓蓄↑+攻
圣徒钩爪	→↘↓↙←+攻
圣徒幻术	←↓↙或→↓↘+攻3键同时按
(特殊技)空中浮游	跳跃中按上
超必杀技	
大圣徒波	↓↘→+攻攻(同时按)
圣徒风暴	弱+弱+→+中+强

KOF 人物实战法杂谈～98 京

武汉 张伟

不知大家是否注意到在格斗游戏中的主角往往强力，易上手，如隆，霸王丸等。而在 KOF 的的近几作中草雉京的地位却完全被“副”主角八神庵所取代。可能多数玩家都觉得除了 95 以外，京的实力只能算做中等，不能与八神相比。但我却认为京的实力是很强的，尤其是在 98 中。



↑作者自配图。

我之所以说京强，是因为他的 RED KICK(←↓↙B.D)、七拾五式改(↓↘→D.D)、八拾八式(↘D)这三招。我觉得只要能灵活运用这三招京是很强的。

首先是 RED KICK。此招攻击判定出现快，对空性能相当出色(尤其是以先出的方式对空)。在中距离活用这招还能避开中、低空飞行道具去攻击对方。这样的话，拳崇、八神这靠气功的角色将被制约。但些招最大的优点是看似慢，其实很快的收招，在中距离用轻脚键出此招，对手防住后往往会认为此招收的慢，便急于反击，所以在此招后接鹤摘(↓↙←A/C)或鬼烧会有很好的效果。而且还有八拾八式以及上前摔投都是很好的变通。此招还有很强的牵制作用，实战时可经常使用，只要与对手间的距离准确，对方是很难反击的，还绝不敢轻易起跳(而在 KOF 中，超跳攻击是进攻的重要方式之一)。

重七五改。此招攻击力低，出招慢。但其收招同样也是看起来慢，实际很快。招式中的两下出腿，由于按键的快慢，可以打出时间差。用此特性将对手逼进角落，此招便可发挥威力。在角落中用重拳＞重七五改，此时关键是两下腿键的按法。要在第一下击出中顿一下再按第二下，节奏要熟练，这样对手在防住第二下之后，防御硬直还健在，而七五改已收招完毕，且双方距离未拉开，可以再次重拳＞重七五改，反复折磨对手。其中还有一些灵活的变通，如对手在第二下防住想反击的话即可改变战术。像特瑞用倒跃踢来反击，可看准后在第二下出完后立即防守；克拉克在第二下打完后，极有可能因为双方距离近而用投技，这时又可跳起。总这，在角落中灵活使用此招会给对方以很大的压迫感。另外不在角落时，中距离用这招诱敌，不但不会有很大破绽，反而会有意想不到的效果。应记住，这招用重的为好，且击中后追打。

特殊技：八拾八式。此招是下段技，出招奇快，配合重拳/脚的 CANCEL 来使用会极好用。但此招最大的优点还是与京的蹲重腿一样，可以躲过高位气功，如坂崎琢磨的虎煌。所以对手在近距离发高位波可用蹲重腿，远距离时(可近半个画面)就用此招。这样对付气功很霸的 94 良，94 罗拔，坂崎琢磨等人时可令其优势转为劣势不敢轻易出波，攻击力必减。类似京能躲过高位波的还有真吾的蹲重腿及 KING 的↘D 等。

除此之外，京的站轻脚，蹲重拳都是长距离、强对空的好招。京的许多“软”连招也很强。此外，94 京的威力主要表现在暗拂(↓↘→A/C)的出招快速，与轻脚配合则较强。两个版本的京在我看来 94 版较适合对付摔投人物，98 版则适合对八神、良等打击系人物。

凡格斗游戏其实好好研究，许多看似一般的角色实际很强。如 KOF 中的比利、东丈等。就我看来，98 的京是强于庵的。最后希望各位高打们积极写稿共同讨论，共同提高等级。

真·逆向攻击

昆明 LD 白金之星

逆向攻击在格斗游戏中的作用已不必多说了，既便是高手，一阵忙乱中也曾有过欲哭无类之时吧。可以很肯定地说，用好用精了逆向攻击，一定能让你的进攻更为犀利多变华丽无敌的。

街霸时代，由于 CAP 人物的僵硬，必杀技的单调(朴素？)，不可避免地避免地导致逆向攻击被很狭义地理解为趁对手起身时跳跃背后攻击(仅有 VEGA 的“电火车”例外)，一直延续到现在，这种方式仍是逆向攻击的主流(更如八神的专用特殊技百合折)。但事物在变化，SNK 游戏中更为亲切圆滑的判定让逆向攻击得以真正的发扬光大了。我们可以把所有己方攻击判定出现在对方身后的情况都称之为逆向攻击。现在 SNK 游戏中这一点更易达成了。例如，95 中哈迪兰的超杀，可以于对手倒地将要起身前发出，在对手站立后刚好飞越其头顶，这就属于逆向判定了，必须拉“前”才能防住，不然的话……抽抽抽！这招对时机的要求极为严格苛刻：早了一点，对方还未起身，招式落空无效；晚了一点，攻击判定于对于起身前出现，普通防御即可。外加此招令人厌烦的起飞时间，所以想要完美达成，不易啊！

不过别担心，KOF 中还有一个简单点儿的例子。小草的超杀大蛇雉在离对手较近范围内（但也不能太靠近，建议为扫腿距离)，于对手起身前一刻发出，在火焰未熄来时攻击对手，换言之，即是用火焰“盖”住对手起身，这时也是逆向判定，对手必须拉前才可防御。(当你看到对方中招后一脸茫然不知所措疑心是否摇杆被搓坏时，你就能体会到格斗游戏的真谛了，哇哈哈哈，EVIL CHANGE！)

事实上还有更简单的一例，就是《真．侍魂》中牙神的重三连杀(牙.角.磷)的第一式牙！在中距离发出时，牙神会滑出很长一段距离才抽得出刀来，此时攻击判定是出现在对方身后的，因此一直拉后是万万防不住的，必须推前才行。当然了解内幕后就不用担心了。最简单的办法莫过于离对手远一点，让他在你的身前抽出刀来，便可以从容防之，痛快切之了。(某日曾见一仁兄滥用此招欺负弱小，气愤之下怒投一币，打着“为民除害”的招牌无情砍杀之，哈哈哈哈，自觉豪气云干，痛快！)

不过这最简单的情形(怒！还有完没完?)还算是 KOF94(老掉牙？)中金家藩的逆向飞翔脚(空中↓＋B/D)子。想当年除遍(赖遍)……算了，还是打住吧。

其实这几个例子仅只是抛砖引玉，实际上还有太多的情况未开发。比如说所有的飞行道具都可以这般使用。不过因为“气功”面积太小(难以“罩得住”)，外加轻重速度不同，距离远近不同，所以也需金加练习才行。相信各位格斗铁杆们对“真．逆向攻击”练至一定程度，都会发现自己的目测判断乃至第六感之能力有大幅提高(JUST A JOKE)。

好了，闲话少扯。希望同道中人多多指点不足之处，祝大家段位提升。

98 取巧技

广东高明 AUSTIN

自从看到杂志从第十期开始报道 98 以来，一直心神恍忽。同时，本人与广大电玩子民一样同属 98 迷，怎能不发（法）表一下出自内心的意见呢？

本人自从所属的电玩共同体引进了 98 后，日以继夜地苦练，正所谓“王天不负有心人”，发现了 98 对战时常用率（律）最高的几位人物以昭日月。

●94 良：这位仁兄可算是极限流无赖高手了。其↓↘→A/C 可直抵版边。可能有人操纵自己的角色跳过，或用用 ADV 模式中紧急回避和 EX 中的攻击回避，攻击回避可能会没事，但前两种方式可惨了：一可被良前冲后来一个→↓↘A/ C，二是被人来个乱舞开餐。

对付稍远一点的角色，可用良的天地霸煌拳，其在发动此招时，几乎不存在硬直时间。

这种情况有人会来打近身战。但良的轻脚又快且无硬直，所以对付想打近身的人非常之有用，对手一但跳跃过来破解轻脚，立即以→↓↘A 回报。

●真七枷社：老兄的的←↙↓↘→A/C 出招时全身无敌，所以在地面上是他的天下，就连某些角色的超杀也可能被抓到。所以善用此招是近身战取胜的关键。

千万别忘了真七枷社赖以成名的一招→↘↓↙←A/C，这招所实在不容忽视的，也是能抓住某些人的超杀，如八稚女，此招却不可乱用。

●草雉柴舟：这个老头子年纪虽然大，但“老当益壮”攻击时的攻击力可说是排第二（第一是卢卡尔）。他的重拳“重拳 > → A > 大蛇雉”可抢去敌人 60% 以上的 HP。但强力的连式可人人都有，谁会中呢？柴舟可以连跳来迷惑对手。因为有些高手喜用↓重拳对空，他们会伺机等柴舟跳跃。这时你可突然不跳让对方的招式出到一半时，以重拳连击之，你的 HP 多当然不怕，却可以让他的 HP 一次 GAME OVER。

98 的指令投无需近身即可出招，因此本人在一次机缘巧合下（实际上是自己黑心想用 GC 吹飞来解决对手）领悟到了投系人马的恐怖。现公诸于世，以警世人。

在某些人物的连招中，是包含了超杀投的（以克拉克的→↘↓↙← C > →↘↓↙←C 为例），连招中了就没话说，但不中的话就会派生出以下几种情况：

1，某些人为了不让对方蓄气（ADV），防御时会用 GC 吹飞来反击，如果这时对方正好发动超必杀技的话，不仅不会被吹飞，而且会让超杀投的攻击判定急升。本想吹飞对手，却这样吃了个超杀。不过这在难度上稍微 HARD。

2，也有一些人，以安全为上，会一直防守，直至你露出空隙时才以强力连续技来回报之前你所用的连击。如果是这样，攻击了第一 HIT 后请前冲用超杀投来解决敌人的严密防御。

但以上之技全是以取巧和无赖为基础，如有疏露之处（外），请以《电软》为媒体，尽情地表露心头之横。

（各位小编你们好！可能是因为我从第五期开始买杂志，所以杂志社的杂志才如此畅销吧！（因为以本人的财力足以给杂志社来一个超超重击。）

本次是 I am 的第一次写信和写论文，加上本人肚里的墨水实在太少了，所以错字太多笔法太差。所以请杂志社最中等和最友好的小编帮我修改一下，最后送给各小编最真诚的祝福。）

霸王塾

98 实战研究

我是“杀意之波动”研究组的成员 KYO，其余成员分别是 TERRY，杀意隆和豪鬼。我们四人都在街机对战中认识对方，结下深厚的友谊。更成立这个小组一同研究格斗游戏，交换心得。这次愿与广大同好一起分享。（天语：作者未留地址，请寄来）

■指令投：使用用指令投比较高明的方法是，在离对手约两三个身位，突然前冲使出，令对手防不胜防。尤其是那些拥有超杀指令投的角色，如大门克拉克等。可采取先输入半圈→↘↓↙←，马上前冲再输入→↘↓↙←A/C，使出超杀指令投。值得一提的是大门的岚之山的“阴”人用法。当近身时使出此招后，对手十有八九会跳起躲避，这时马上使出出云投（←↙↓↘→A）就会击中对手（对岚之山反应快的高手反而容易被出云投击中，但出云投 CANCEL 岚之山有“先读”的万分，因此对“菜鸟”无效）。

■中跳跃：（↓蓄．↗轻推）

由于其跳跃高度低速度快，因而不易被对手的对空技击中，牵制性强。若掌握得当，连续用中跳跃 + C/D 能造成密集的中段效果，逼迫对手站防（低段者通常在此情况会不顾一切反击，但多数会被对手打得找牙）。那么可在对手防御时，跳起什么也不出，落地后直接用投技，或者用“蹲 B > 蹲 A > 必/超杀”的连续技模式攻击对手，实战用途大。（运用这种战法时，所用角色在中跳跃 C/D 时的攻击判定要较强才行，有时可换成超重击，但连续技一定要熟练，否则效果不明显）。

■二段攻击：

总觉得这名字难以体现此战法精髓，但一时又想不到更好的词语去表达。其实它的意思是，当玩家用连续技攻击对手时，第一招击出后，接下一招时有两种攻击位置选择。像八神通常的连续技“跳 C > 站 C > 梦弹 > 三段葵花”，这样的攻击段位是中上上上上中，对手很容易防住，但如果使攻击段位变为中下上上上中，对手则易判断失误而中招。

■无限连击技：

这是迄今为止，在 98 中所发现的唯一一招无限连，要选草雉京，在 EX 模式下不断前冲（→→）使用其特殊技奈落落（空中↓ + C）。因为输入→→后，角色会跳前一步，判定和空中跳跃相同。话虽如此，但要真正做到一招击倒对手则难度极高。不过，这绝对是值得苦练一下的技术（笔者研究发现，由于草雉京的滞空时间较短，所以节奏较难掌握，只有努力练习才能出成绩）。

好，该说的说了，希望有机会和大家再讨论。另外，小组成员杀意隆和豪鬼正在炮制 ZERO3 的研究与大家分享。

佛山 KYO



绘图 朱卫强

热斗、乱斗、超激斗

广西梧州 虎纹

自98推出，格斗迷们的对战日趋白热化，为了给此风潮推波助澜，现将笔者之实战经验及人物分析整理成本文。失误处请各高手指正。（由于98中人物众多，在此只对出选率高和有独特战法的角色进行分析）

●狙击！对战真．七枷社：出选率颇高的可怕敌人。七枷社那招防御不能技判定奇强，在扫脚后，吹飞攻击后，轻拳后……都可能接上这招。当你上蹿下跳之际又遭到蹲重拳，好不心烦。这次我再推荐一个人选对付他——椎拳崇。这人的超球弹出手快判定强，用来击落七枷社的小跳攻击正好，近战时用站立轻脚可以封死七枷社的进攻路线。这样对手只有高跳或使用前紧急回避这两种选择，对前紧急回避可以投掷，也可以继续出轻脚，要是你早有预谋，用仙气发动更好；对高跳攻击用天龙或龙颚碎均可，若拳崇正处于POW MAX态，那就不要客气，龙神天舞，光辉再现！

注意事项：椎拳崇属防守型人物，对敌狙击是主要战术，且有不错的机动性，应付七伽社的防御不能技较从容。但超球弹收招慢，中距地面战为禁招。龙连打后可以天龙追击但不能接超杀，通常态下的龙神天舞对空不良。

●强袭！对战八神庵：八神的进攻路数多而迅猛，若对其取守势极为被动。对付他最好是抢攻。草雉京与KING皆为强袭战能手。对八神战较有优势。草雉中／近战皆为强项，远战时以胧车（←↓↙B/D）破八神的暗勾手百发百中，不愧为其宿敌。而KING拥有对空良好的蹲重拳，可对付八神的小跳，惊异玫瑰（→↓↘A/C）可破八稚女，近战中KING的站重脚判定较强，既对空又对地，空战时KING的轻脚判定亦佳。

注意事项：KING的一般必杀技除惊异玫瑰外都不实用，龙卷踢其实不能对空。超杀过于缓慢而无用。因此要多利用基本拳脚的判定优势，平时不要吝啬能量宝石，一时无法确定对手动向就应果断使用GC吹飞攻击将其打飞。

以下是一些人物分析及招数补充：

○麦卓：速度是最大优势，蹲重拳可对空，飞行道具“晶莹的眼泪”难以跳过，发出后迅速冲前，如敌前紧急回避则正好让麦卓近重拳＞死亡之爪（↓↙←A/C×3），能造成不小的打击。站立轻脚配合摇杆→可于中距战中牵制敌人。

○克利丝：他（我认为是他）的方向转换（→↓↘A/C）也是防御不能技，抓住对手后→A＞射杀舞者舞步／滑触／连续滑触，可予敌重创，且方向转换发动时有无敌判定，此时对手只能跃起。另外，他的↘B卸下踢判定超强，能从许多飞行道具下穿过，他的战术是先↘B，对手防御后如用扫腿反击则使出方向转换；若对手跳跃则可用蹲重拳／猎杀的空气／滑行踩踏。将这两种变化交错使用定有奇效。

○莉安娜：不知道大家是否发现，其实她的疾冲是可以从悬空的飞行道具下跑过，这样在对椎拳崇、负面罗拔一类人时就可看准时机冲过去猛打。她有一招连续技为近重脚＞→B＞V字金锯，似乎有些不可思议但绝对能发出。

○麻宫雅典娜：她有一种利用系统BUG的战法。大家知道98中，既有飞行道具又有指令投的人物只要发一个飞行道具，再做一个指令投失败动作可使对手中招。这样便有了雅典娜的以下招数：以精神力透捉住对手后不追打，迅速后退拉开一个版面距离，发一个精神力球后马上心灵传送（这招不是指令投但效果一样），如此对手中招时雅典娜也传送到位，立即蹲重拳＞→B可打掉对手小半体力。但此技对八神，坂崎琢磨慎用。

○草雉京：选用EX模式，近战时快速输入↘↓＋C，草雉京便会于小跨步中使出外式．奈奈落，此式为蹲防不能，如对手站防，继续↘＋D施以八拾八式扫腿。这一招极端阴损，各位小心。

一口气写了这么些，再看看比者最常用的女性格斗家队，发现她们真可算是97、98中的最老实的人，何解？只有她们全队都不懂指令投，97中甚至全队没有中段技。现在倒是全都学会了滑铲，真是乱来……

总感觉KOF系列越发地像WINDOWS了，越来越华丽，容量越来越大，BUG越来越多……

我的“侍魂”

齐齐哈尔 晁亮

很久以来，杂志充斥着KOF等热作的“教材”，真可谓百家争鸣！然而却少有天草的文章，让我这样的刀手为之气闷！！难道是它业也过时了吗？无人为“天”执笔呐喊了？！由此，义愤之中、寂寞之余，区区不才，仗义写下此文！！！

当然，人人爱好不同，“斩红郎”体现了侍魂的“攻击第一”，有人十分喜欢。可其续作“天草”也绝不容小瞧！不但有法兰西一支花莎洛特，更有不少的新要素：限时通关、倒地回复，怒气爆发及其后果，最有特色的是自裁技也作得赏心悦目，比超杀更具吸引力；14连斩虽然华而不实，可对我这样的按键连杀狂来说是极其合适的！天草细是够细了，物极必反，它整体缺少一种“英雄本色”，不够豪迈，给人的感觉不像是以杀天草、诛红郎为目标，倒像是在互相抢夺什么，除了牙神之外，所有人都变了。另外一个不满是针对通关画面的，比较像看图说话，何时能像“刀魂”一样呢？

那么在天草中如何攻击呢？怒气爆发后的攻击是此作的精义所在（至之死地而后生）。例如，跳跃低位重斩命中后可接用连环斩，之后再使出一闪或超杀（低位命中指己方快落地时击中对手或对手下蹲状态被击中，此时己方取消了收招时间或对方硬直加长，从而形成连击）。即：↗C（低位）＞A＋B＋C＞B＋C＋D／←→↘↓A＋B。可一般情况下，己方一爆怒，对手必定会防备一闪，不会显出破绽的，如若冒然使用一闪，轻则落空，重则对手迎面用一超杀对抗（如莎洛特之水晶玫瑰打一闪最潇洒），吃亏的一定是自己，我一般用兜后，若对手在版边就去抓他，或用中斩出击一旦命中即发一闪或超杀，总之要稳住并不停地攻击对方。另外通用当身技↓↙←→D不妨在对战时多试试，怒满后可将对手刀打落。

~小技巧~

●加尔福特（修）：电光镖可抵消蹲重斩，即蹲C＞↓↘→斩；使用突袭忍犬使对手站防然后攻击即：↓↙←C＞→→B／↓C／近身→C；机枪忍犬命中后进行追击即：↓↙←B＞一闪／十四斩／反击斩／重斩／电光镖。

●千两狂死郎（修）：虾蟇地狱（↓↘→D）可对倒地对手进行追击（舌头舔一下）。威力的没有。

●牙神幻十郎（刹）：最酷技“↗C（低）＞十四连＞第12斩时发百鬼杀（↓↙←→C）”。一阵乱刀后抓住对手连捅两刀均透胸而过，再一脚踢飞，很流氓的，真正的浪人豪杰。其个性就像手中的梅莺毒一样凌厉，乃本人最爱。

●风间火月（刹）：又一最酷技“↗C（低位）＞十四斩＞第11斩时（切记）↓↘→A＞↓↘→B＞（对手弹回至己方头顶时）↓↘→C。其终结的一劈可粉碎一切，怒后更爆！值得一提的是（六道烈火）第三下可改用超杀接续，很恐怖的。（一直以来，欲编一文名文“格斗酷技大检阅”，可惜力不从心，残念……写到这儿，油尽灯枯了，精华尽在其中，还请各路高手雅正之。）

98部分连续技

四川资阳 戏虫

天语/占玩家比例很少的、可熟练运用连续技的玩家，双手在机台前，就好像弹钢琴一样，特别是右手？最近，似乎发现有不少玩家都特别爱选用老爸队的坂崎琢磨，然后配上那个“不败”的八神，再加上个摔投角色，蛮好！可98中50多名角色总不能就那几个人物吃香吧？很想见到有人用偏门人物痛打“俗”人的“解气”场面。

■卢卡尔：远不及95中的强劲，普通技出招极慢，“天神摔投”(→↘↓↙←A/C)被防住后遭反击率为百分之百。“斧踢”改为(→↓↘B/D)更顺手，但攻击力不高，无敌时间亦不长。新增超杀“死亡终结尖叫”(↓↘→×2B/D)为防御不能技，另外，此招在卢卡尔的轻烈风拳或轻帝王波动拳后立即使出也能令对手不能防御。

①跳前C/D(**“跳前”下略为“跳”**)>C/蹲C>→B(此段亦可去除)>任一必杀(帝王波动除外)/重力压杀

■草雉京(95)

①跳C>C/D/蹲C>任一必杀(除七五式改)╱↘D

②跳C>C/D/蹲C>大蛇雉>跳C>C/D/蹲C>七五改>鬼烧

③跳C>C/D/蹲C>七五改>琴月阳/胧车>大蛇雉

④跳C>蹲B>蹲C(**“蹲B>蹲C”下略为“蹲B.C”**)>暗钩手

⑤(POW MAX,对手版边)跳C>C/蹲C>七五改×2>鬼烧

⑥逆空中C>C/D>→B>大蛇雉/琴月阳/胧车

⑦a.A/B×3>↘D

b.A/蹲A/蹲B>C/蹲C>↘D

c.蹲B×1~3>B

⑧(仅EX可)前冲>空中↓+C×5

⑨(对手版边，自己POWER MAXIUM)跳C>C/蹲C>七五改>轻胧车>重鬼烧

■特瑞(RB2)

①跳C/D>C/D>→A(可不加此段)>[↓↙←B/↓↙←A/(↓↘→A/C)/(↓↘→B/D>↓蓄↑A/C)/能量喷泉]*

②跳C/D>蹲C>↓蓄↑A/C

③跳D>蹲B.A>能量喷泉/(↓蓄↑A/C)

④(对手版边)跳C/D>C/D>→A>能量喷泉

⑤蹲B.A>↘C>*

⑥↓↙←B/D(空中击中)>(空中任意键/↓蓄↑A/C)

■安迪(RB2)

①跳C/D>C/蹲C>↘A>斩影拳>我弹幸

②跳C/D>C/蹲C>→B/(斩影拳>我弹幸)/[飞翔拳/升龙弹/轻空破弹/轻超裂破弹/↓↘→×2A/C]　**括号部分***

③跳C/D>C/蹲C>↘A(1HIT)>*

■东丈

①跳C/D>A>爆烈拳

②跳C/D>C>任一必杀(除爆裂拳)/超杀

③(对手版边)跳C/D>C>爆裂拳>爆烈拳终结

④跳D>C>→B>虎破踢/(←↙↓↘→B/D)/超杀

⑤跳C/D>蹲B×2>A>超杀

⑥跳A>蹲A×3>超杀

■坂崎良(94)

①A/蹲A/蹲B>A×2>B

②跳C>蹲B.C>龙虎乱舞

③跳C/D>C/蹲C>→A/任一必杀(除空中虎煌拳)/超杀

■罗伯特(94)

①跳C/D>C/蹲C>任一必杀/龙虎乱舞

②C>蹲B>(→↘↓↙←B/D)/(→↓↘A/C)/龙虎乱舞

③跳D>空中↓↙←B/D

④跳C/D>C>→B>(→↓↘A/C)/(↓↘→A/C)/龙虎乱舞/(→↘↓↙←B/D)

⑤(对手版边)跳C/D>C>→A>空中↓↙←B/D

■坂崎由莉(94)

①跳C/D>D/C/蹲C>(↓↘→A/C)/(↓↙←A/C)/超杀(霸王翔吼拳不可)

②跳C/D>蹲B>蹲A>A>↓↘→×2A/C

③蹲B>B>(↓↘→×2A/C)/飞燕旋风脚

■真.七枷社

①B>(近←↙↓↘→A/C)>(对手掉下来)空中D>站D>→A>近→↘↓↙←×2A/C

②跳C/D>C/D>→A/→B(可不加此段)>[(近→↘↓↙←→A/C)/(→↘↓↙←×2A/C)]*

③A>D>→A/→B>*

④↓↙←A/C>(近←↙↓↘→A/C)/*

■真.克莉丝

①跳C/D>C>→A(可不加此段)>(→↓↘A/C)/(近←↙↓↘→B/D>→↓↘只能A)/任意超杀

■不知火舞(RB2)

①跳C>C/D/蹲C>龙炎舞/(小夜千鸟(→↘↓↙←B/D)>龙炎舞)/必杀忍蜂/超杀忍蜂╱↘B/(↓↘→×2A/C)

②跳C>A>必杀忍蜂/重龙炎舞╱↘B

③跳C>(B×2>↘B)/飞鼠之舞

④C/D/蹲C>小夜千鸟>龙炎舞

■比利(RB2)

①A>旋风棍

②C>集点旋风棍

③跳D>蹲B>B>→B

④跳D>蹲C>三节棍中段打>火炎三节棍中段打

⑤跳D>蹲C>重强袭飞翔棍>→B

⑥(自己于版边)空中逆向D>蹲C>重强袭飞翔棍>任意超杀/旋风棍

⑦空中逆向D>蹲C>重强袭飞翔棍>雀落棍

⑧跳逆向D>蹲C>↓↘→↓↘→A/C

以前贵刊曾说过，98中的特定必杀技动作击中对手，在随机情况下会出现CRITICAL HIT，我只发现并归纳了三人。

LEONA：月光(↓蓄↑A/C)

拉尔夫：拉尔夫踢(←蓄→B/D)

真吾：鬼烧未完成、胧车未完成、荒咬未完成、毒咬未完成、真吾踢、吾式.花研、↓↙←A/C、任一招超必杀

浅谈街霸Ⅲ

广西灵山 WOLF KING

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

Fight for the Future

©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED

CAPCOM的旧作SF Ⅲ似乎并没有造成轩然大波，不知SF系列何时才能向KOF系列靠拢。

SF Ⅲ的系统是基于SF Ⅱ，并无多大提升，增加了前冲、疾退、阻碍等新要素，依然没有回避这一概念，使得在对战时的战略、战术方面显得较为死板，不如KOF系列那么灵活多变；再加之其连续技不复杂多变，显得很俗套；对战时的节奏也较慢；缺少一份紧张刺激的感觉，在我国并不太受欢迎。SF Ⅲ使用的是新基板，背景非常养眼：画面帧数也有提高，可是玩家寻求的是那种对战时的紧张、刺激感，而不是在机台前对着围观的人说："瞧，肯这一招有N幅画哦！"。KOF系列实在是值得CAPCOM好好学习，CAPCOM还有待提高。

在增加的诸多新系统中，就我实战所得的经验来看，有些并无多大用处。下面就系统来探讨一下。

新增的疾退本是用来远离对手，也可诱使对手攻击，使其露出破绽，但这在SF Ⅲ里并没有得到充分的体现。如隆肯的疾退，退得可真够快的，可是却只退了很短的一段距离；而阴、阳两人退得是很远，缺点是速度较慢，且路途不能停下防御或反击；更为要



←老实说，这"3RD"仍然比较朴素，从目前的招式看，十分简单，但系统有变化。图为春丽在防反。



→街霸Ⅲ 3RD在99AOU展上，较为引人注目。厂商也配备了其他一些特色人物，共19人。图中的Q正在殴打拳击师。

命的是，疾退时，角色的活动块并没有被设置成闪避的特性，极有可能被对手截杀。用阿×克斯的第三个超杀来对付阴、阳和息吹的疾退，只要距离适当，时机掌握得好，那可真是犹如猛虎扑食，百试百灵(吃嘛嘛香)。由此看来，疾退在SF Ⅲ里并不完善，也无多大用处。

与疾退相反的前冲，对那些防守型玩家较为有效，这在去年杂志中已有谈到，在此不多谈。需要指出的是，在那些"神经过敏"的高打面前，想要用这一招来突袭，那等于是羊入虎口(我是有着惨痛教训的)。这未免太瞧不起高打的操作能力了？

小跳跃攻击是用来躲避对手下段攻击并将其打击的技巧，如成功地使出，可很好地接下连续技。从"成功的使出"这一角度来讲，它也确实非常有用。但想要"成功的使出"可能性不太大，除非能摸清对方心理，准确猜测其行动或是在其出招瞬间便能看清攻击方式是否下段(可能性！？)。从这一角度来看，小跳跃攻击这一技巧，对最后的胜负影响不大，况且阻碍也可起到相似的作用，有点多此一举的感觉。

阻碍这一新技巧，倒是比较实用，既可以防住攻击之后马上还击(与"侍魂"中用斩来挡住对手的重斩相似)，也可以在不损血的前提下抵消必杀技。需要注意的是，用阻碍来抵消必杀技，只能抵消一下，如波动拳。其他诸如近身火焰升龙拳之类的多段必杀技，在抵消一下之后还会再次出现被攻击判定(抵消神龙拳最有看头)。不过也有特例，如隆的升龙拳，不管轻重，只要距离不是很近，也能将其抵消，而他本人会继续升空。由于有"阻碍"的存在，使得用飞行道具诱使对手跳跃，然后用对空技将其击落这一战术成为不可能。

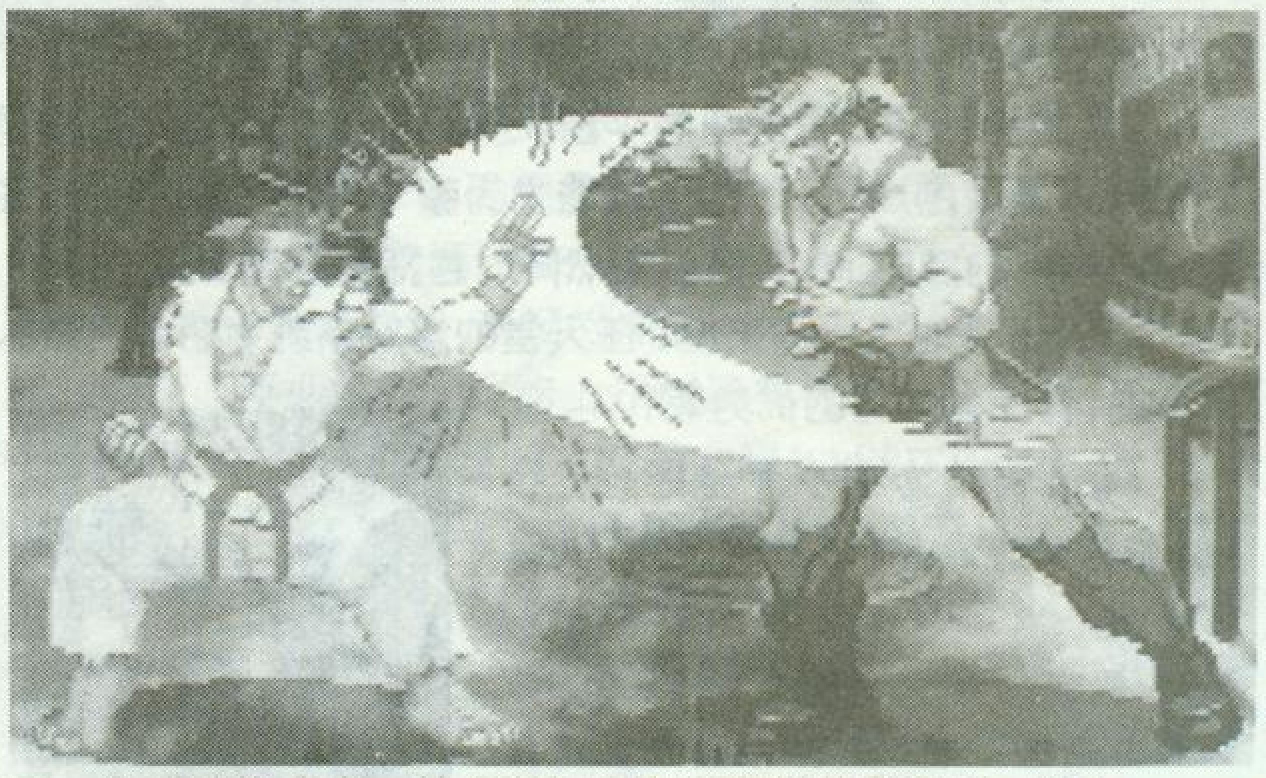


←卡普空在人物形象上不拘一格。

↑对超杀的扼制＝对平衡性所采取的措施。

以前杂志提到过"阻碍"的出法，我觉得不太正确(也许是我思维有问题，理解错了)。原先刊出的是"防御中·→"。其实"阻碍"并非在"防御中"向前，举个例





子，当波动拳袭来，差不多打中你所操纵的角色时，输入←·→(角色在左边时)，那么角色便会使出BLOCKING。也可以说是"主动地向前防御"，这样较为切确一些，也更容易理解一些。

最后，不得不提的，是游戏里另一种定胜负的方式——投票方式。当前两局如双方各胜出一局，而第三局又同时K.O时，就会出现这一现象，由群众打分来定胜负。这岂不是冤枉了玩家？真不知CAPCOM是怎么想的。

科·普·园·地

有必要讨论玩家着迷的任天堂游戏系统

N64+64DD系统彻底解析

文/赵欣
责编/天师

以前，我们对N64系统"改变游戏"的口号不以为然，看上去，它也确实很遥远，但这一切也许都要因64DISC DRIVE(64DD)今年的发售而"改变"了。(64DD预定99年内发售，延期问题……)

在这里，有必要先对N64的机能作一简要回顾。首先N64的RAMBUS D-RAM非常先进，在PC上要等到PⅢ的换代芯片COPPERMINE问世时，才将其作为标准的内存使用，N64的4.5MB内存和CPU之间的交换速率为4500Mb/秒；协处理器方面，N64将RCP和DP等音像处理部分集成到一块62.5MHZ芯片上。另据任天堂官方网站的资料，N64具有各种先进的3D特效，像DREAMCAST的那些机能，N64差不多也都具备。

因此，作为专用的游戏机，其机能不可谓不强大，但是由于N64仍然使用卡带媒体，它遭到了各方的批评，被认为是技术上的退步，虽然N64的卡带容量可以达到64MB甚至更多，但是出于成本的考虑，任天堂也承认目前流行的N64节目容量只有8~32MB。不过这也许就是任天堂战略的一部分。

大家都知道，64DD其实早就研制成功，只是没有量产而已。这将是世界上第一部拥有大容量可写式数据库装置的专用游戏机，其媒体是专用的可定式磁光盘，最大64MB容量。它允许游戏开发人员将大量新的数据自由地存贮在机器中，其读取磁光盘时的速率约为1MB/秒，即相当于6倍速光驱。64DD计划使用4MB RDRAM，这样，N64和DD系统就会拥有高达8MB的RDRAM。因此，整个系统将会有64MB的数据和代码空间，8MB RDRAM则用来作为缓存和用来存放专用的音波表。

任天堂承认N64~DD系统不是一个用来播放大段动画和回放CD质量音频记号的理想平台(尽管不是它办不到!)。但是通过N64强大的3D多边形生成能力，整个系统同样会给玩家带来震撼性的实时3D映像。当然同时包括悦耳动听的BGM。

相对于其他新机种来说，任天堂的游戏系统对游戏开发人员来说，有什么独特的优势呢?



64DD的消息似乎有些迟到，但N64后继机的消息却已正式公开，其中很重要一点是"性能在PS后继机以上"。图为SONY GROUP(索尼集团)的社长出井伸之先生在PS后继机发表会上表态，同时，该集团的会长大贺典雄先生也亲自到场助威。现在已经不是SCE在游戏界如何如何，而是索尼集团全体出动，来和一切"敌人"战斗，看看谁最厉害。因DC当初的设计原则是"在同等价格下它机种不应超越SEGA许多，SEGA不能在DC的设计费用上出现赤字"，而SONY则掷下十几亿美金来研发制造PS2，因此性能上，恐怕只有财气凌人的NINTENDO能与索尼集团相比。但这64DD恐怕…?

1，在整个系统的RDRAM扩张之后，N64~DD就成为制作RAC或者RPG游戏的理想平台。因为在此类游戏中，其源程序代码并不是十分庞大，反而是它们的赛道、世界地图等却需要占用大量的数据。因此，开发人员就可以只将源程序代码放到RDRAM中，而把赛道、地图等数据放在磁光盘中，到使用时快速地调出即可。

2，N64~DD系统将使那些有多种难度的游戏拥有不同的玩法。游戏开始时，程序代码和难度代码都会同时从64DD中读进RDRAM中，难度不同不会像以前那样体现在敌人的数量和"质量"上了，而是在于解决问题的步骤发生了一系列的改变。

3，诸如像"塞尔达64"之类的游戏，64DD能够在以前的版本上进行扩充，这样使得游戏制作人员和厂商能够立刻宣布他们的作品的续作——通过磁光盘来装载不同的数据——为同一个游戏设计的——最大限度地增加这个游戏的生命力。

同时，任天堂宣称在使用64DD的同时能够在ROM里建立文件。"这样的话能使64DD更接近游戏开发者"。事情逐渐明朗，64DD并不是一个简装的N64外部设备，它实际上是N64一个不可或缺的部分。有理由认为，任天堂将把N64卡带作为一个游戏的源程序载体(8~12MB)，而把其他部分塞进DISK中，通过更换不同的DISK来达到游戏换代的目的。这样做既节约成本又容易实现。举个例子，比如说发行了一个"××勇者的冒险"的N64卡带，其内，装的只是此节目的源程序，再配上不同的DISK中的各种数据，就会有:(见右表)

××勇者的冒险:
DISK1:森林篇
DISK2:天堂篇
⋮
DISK3:未来篇

而各DISK之间可独立存在也可以相互联系，明白了吧(打个赌，以后真的会有卡带+磁光盘的GAME推出)?这样做的好处就是:"任天堂的游戏"不会玩过一两次就"觉得厌烦"了。同时，由于磁光盘可写，所以玩家都可以很容易地修改各种数据。而且由于其可携带性和通用性也必然突出对战时的乐趣。掌机的"众乐之"模式拿到家用机上也有效。这样看来N64改变游戏不是一句空话了。

我们不应忽略今西弘始的话"……在64DD出台后，就与N64发售时制定的硬件环境相同了……"看来以后指N64，就是指的NINTENDO64+NINTENDO64 DISK DRIVE了!

■《科普园地》欢迎读者投稿参与各种讨论。本文作者的E-MAIL为:ZHAOXING @ims.swnu.edu.cn

有必要讨论令玩家着迷的DC和计算机业界话题

生产厂商	Trident	VideoLogic/NEC	Matrox	S3	Rendition	ATI	3Dlabs	3Dfx
芯片型号	Blade3D	POWER VR250	G200(.25)	Savage 3D－2	V4400	Rage128	Permedia	Voodoo3 2000
多边形绘制	250万/秒	500万/秒	500万/秒	500万/秒	500万/秒	500万/秒	800万/秒	450万/秒
像素填充度	1.1亿/秒	2.5亿/秒	1.25亿/秒	2.66亿/秒	2.66亿/秒	2亿/秒	2.5亿/秒	2.5亿/秒
3D色彩精度	32位	32位	32位	32位	32位	32位	32位	16位
Z缓冲精度	未公布	等效32位	32位	24位	32位	32位	32位	未公布
RAMDAC	未公布	230MHz	250MHz	250MHz	未公布	250MHz	270MHz	300MHz
显示卡估计价格	$75	$100	$140	$150	$150	$175	$180	$200
上市日期	99年1季	99年1季	99年1季	99年1季	99年2季	已上市	99年1季	99年2季

●PS后继机核心部分的制造技术更加先进，EMOTION ENGINE芯片采用了0.18微米制程。这真正说明，电玩，是最高科技的结晶。

看了近几期杂志，发觉其中很多有关DC性能的讨论文章皆存在一定错误。本人是于今年1月24日购得DC的，兼平时也看各类电脑书刊、杂志，故在此指出并更正这些错误。同时将在各主面讨论DC的真实性能及前景。

■DC心脏——SH4分析：

前几期杂志上有文章说现今因MMX和3D－NOW！技术的出现，作为RISC处理器的SH4已和PⅡ、K－62等CISC处理器处于同一等级上。真的吗？这样200MHZ的SH－4岂不是不敌450MHZ的PⅡ？不过这里走远一点，我们来看看苹果机与PC之争。

苹果公司上年以一款i－MAC喜获'98十大科技商品殊荣（这十样商品中还包括N64的塞尔达64），可谓出足风头，在各项评测中更在浮点一栏中把PⅡ 450远远抛在后面。那么大苹果采用的是什么芯片呢？！200MHZ的POWER G3 RISC处理器。游戏机最重要的是游戏，而一个好的游戏（3D）往往有华丽的画面，这就需要主机处理器的浮点处理性能够强！专为DC开发的SH4应比POWER G3更强，至不济也应与之在同一水平。否则日立的CPU就不会在各项产品尤其是巨型机市场如此吃香了。

■DC的3D性能之可靠保证——POWER VR SG：

大家都知道并且承认，DC首发软件的3D环境与开发者之间存在一些问题，但如果就此抓住时机大作文章，说什么NEC远不如3DFX，PVRSG甚至不如VOODOO一代，真的吗？先从前段时间的3DFX状告世嘉破坏合约说起，世嘉内部各AM小组中多的是开发游戏的专业人才，如果NEC的PVRSG真的VOODOO都比不上，难道他们心中会不知道？世嘉又何苦非要放弃与3DFX的合作转而与NEC合作：在自己的游戏机里采用一块性能不佳的3D芯片？其实，PVRSG绝对是一块实力超群而价格低廉的3D芯片。这是有事实为证的。大家应知道，DC用的PVRSG与电脑用的是同一架构的，即同一种芯片。今年一月，第2期的《电脑报》中详细列出他们测试的各种芯片的参数（有兴趣的读者不妨自选查阅）。其中表明，即使VOODOO比PVRSG250迟出几个月，但它和后者的性能相比也就是半斤八两。大家同为500万多边形，但PVRSG为32位贴图，VOODOO3只有16位贴图，且VOODOO3所支持的特效也比PVRSG250的多（贴图和特效的重要性就不必多说了吧？大家想想"VR2的多边形少于VR1"、"N64只用十万个多边形"）。PVRSG比VOODO1还差？除非是《电脑报》的同志收了NEC的银子。这怎么可能呢？！

有的读者会问："为什么当初DC发表时它的性能表中只说300万多边形而不是500万？"可是，别忘了当初DC发表会时DC样机用的只是.35微米制程的PVRSG，可DC成品机却装备上了.25微米制程的PVRSG，即PVRSG250！AM2部长所言"DC甚至拥有500万多边形的能力"并非一句空话，相信PVRSG250是这句话的可靠保证。

■DC可否完全移植MODEL3的游戏？

VF3TB的移植度不是100%，使人对DC的能力产生怀疑，甚至推论出"DC能够完全移植的MODEL3游戏没有多少个"。为什么DC版不尽如人意？里面有移植小组的技术问题，也与短期内的开发环境不很完美有关。这是新主机都会经历的。我的结论是，今后DC完全可以扬长避短地移植MODEL3的作品。

■DC的前景：

99年内和2000年PS2发售前这一段时间，将是DC很重要的一年，这要看世嘉阵营能否推出几大力作。如卡普空、WARP、GAMEARTS等，特别是世嘉，应努力高质量地移植街机大作，那么如果欧美的大牌第三方也能跟进，DC于欧美收复失地的希望还是非常大的。不过世嘉能否在家用机上翻身，也要看诺查丹玛斯预言能否实现哦！（笑）

■DC实际使用感受：

作为一名玩家，笔者能在DC推出后两个月即拥有一台应算是很幸运的了。因为铁不多，只购入了VF3和索尼克。说实话，我玩VF时对DC的确感到有些失望。没有原创模式，某些特效的不足……但当我玩了《SONIC ADV》后又久久沉浸于DC的梦中：精美的开场动画，流畅的控制，多种游戏方式，高速而无缺损的画面，手柄内的记忆卡上不时变换着的蛋头博士、SONIC、TALES……尤其是当玩至SONIC第六局"SPEED HIGHWAY"时更被那宏大的场景及从马兰士音箱中放出的摇滚乐激动至流下泪水（真人真事，如有雷同，实属巧合）。这才是DC的真正实力！SONIC TEAM出手不凡啊！有幸同时见过VF3与SONIC的玩家应有与我同样的感受。

完稿前，笔者又发现前几期杂志上文章中对DC的PVRSG的评论有误。纹理压缩并非S3专利，PVRSG250使用的是分块处理，用硬件排序代替Z－BUFFER进行隐面去除，同时使用高效纹理压缩，比S3的芯片来得更全面（SAVAGE 3D只是使用到纹理压缩这一措施）。这数据也是来自1月11日的《电脑报》。

广西师范学院 黎俊义/责编天师

●因版面所限，其他朋友的指教不能一并刊出，在此，编者特别致谢辽宁盖州市熊岳高中三年一班白冰同学。



最终幻想Ⅷ

~寻找卡片女王、GF能力等秘技的最后研究~

知道"FF Ⅷ"中最普遍的隐藏物品吗?只要在地图上经常调查就会发现,原来有这么多的诱取点。特别是在隧道里、山尖上等特殊地点,只要仔细搜索就一定会有意外的发现。

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.2.11	其它:振动手柄、PDA对应

完全解说六大类GF能力特性

前面以经提到过,G.F.是FF.Ⅷ装备系统的核心,这是因为角色所拥有的一切能力,除了物理攻击(たたかう)以外,全部要G.F.装备得到。角色每装备一个G.F.,就有权装备那只G.F.所拥有的能力,把不同的G.F.分装在几个角色身上,就造就出不同特征的角色。

G.F.的能力分为六类,详见下文。

战斗指令能力

这类能力关系到角色作战时的指令,可以在菜单中顺序选择"ジャンクション"→角色→"アビリティ"来把G.F.提供的能力装备在角色身上(先要装好G.F.)。

★カード:在战斗中能用カード指令将敌人变为卡片,敌人HP越少越容易成功。

★しのせんこく:使敌人成为"死的宣告"状态。

★とつげき:使用后我方全员进入发狂(自动物理攻击)、物理攻击减半,快速状态。

★ちりょう:治疗状态异常。

★ほうきょ:令使用者进入防御状态,到输入下条指令为止,物理、魔法攻击均无效。

★あんこく:以三倍的攻击力对敌实施物理攻击,代价是消耗最大HP的十分之一。

★かいふく:我方单体HP回复。

★すいとる:抽取对方的HP,但若对方为僵尸或死灵系敌人则是反效果。

★そせり:我方单体战斗不能回复。

★まほう:战斗中可以使用魔法。

★G.F:战斗中可以使用G.F.攻击。

★ドロー:战斗中可以诱取敌方的魔法,战斗之外可以从诱取点获得魔法。

★アイテム:战斗中可以使用物品。

★レベルダウン:战斗中令怪兽等级减半。

★レベルアップ:战斗中令怪兽等级上升。

★じばく:以使用者生命为代价重创敌方。

★たべる:把敌人吃掉!!!!(详见下文)

★コモーグリ:召唤伪G.F.小莫古利,但必须在PDA中完成小莫古利的剧情。

角色能力

这种能力也要象战斗指令能力那样装备好(装备位置在战斗指令能力下方),但不会在战斗菜单中出现,是一种比较"内在"的能力。

★ぶんどる:使战斗指令(たたかう)变成"ぶんどる"指令,使战斗中进行物理攻击的同时实施偷盗。

★くすりのちしき:使用药物回复HP时达到2倍效果。

★カウンター:对单体物理攻击进行反击。

★ダメージかえし:在战斗中受到伤害时,自动给予对方所受伤害四分之一的反击。

★かばう:当相邻的濒死角色受攻击时,自动代替他承受攻击,伤害减少二分之一。但全体攻击无效。

★ダブル消费1:在魔法连续两次使用状态下,施放两个魔法也只消耗一个魔法。

★トリプル:在魔法连续三次使用状态下,施放三个魔法也只消耗一个魔法。

★さきがけ:在进入战斗时,ATB必然处于全满状态。

★步くとHP回复:在走动时渐渐回复HP。

★オートポーシュン:在战斗中受伤害较大时自动使用回复药。

★オートリフレク:战斗中自动拥有リレク状态。

★オートシュル:战斗中自动拥有シュル状态。

★オートプロテス:战斗中自动拥有プロテス状态。

★オートヘイスト:战斗中自动拥有ヘイスト状态。

★HP/力/体力/魔力/精神/早さ/回避/命中/运ボーナス:升级时对应能力值上升。

★リボン:全部异常状态防御。

队伍能力

这种能力的装备方法与角色能力完全一样,区别在于这类能力只要给队伍中的一名成员装备上就能对整个队伍造成影响。

★けいかり:进入战斗时,提高我方先制攻击和背后攻击的几率,降低被敌人先制攻击和背后攻击的几率。

★エンカウンド半减:遇敌率减少一半,强制遇敌时无效。

★エンカウンドなし:不会遇敌。强制遇敌时无效。

★レアアイテム:打倒敌人后获得珍贵宝物的概率提高。

★隐しポイント发现:能看见隐藏的记录点和诱取点。

G.F.能力

这是G.F.本身受拥有的能力,不能给角色装备,但可以提高G.F.自身的性能。

★召唤魔法+100%+20%+30%+40%:分别增加GF攻击力的10%~40%。

★GFHP+10%+20%+30%+40%:分别增加GFHP的10%~40%。

★おうえん:在G.F.被召唤出来时,按住Select键,右下角会出现"□"键和数字,数字表示G.F.的攻击力发挥程度,初始为75(即75%)。这时连续按动"□"键会令数字不断增加,最高可达到250(伊甸)。但当屏幕的"□"键上显示"×"时要暂停按键,否则数字将返回75。

菜单指令能力

G.F.有了这种能力之后,就可以选择主菜单中的アビリティ来使用这种能力。

★值切る:购物时便宜。

★商值で壳る:在商店卖出物品时高价。

★颜なじみ:可在商店买到比一般时更多

的东西，即可买到隐藏物品。

★ショップ呼び出し：在菜单中就能买到以前去过的商店的东西。

★ジャンク呼出し：在菜单中就可以进行武器改造。

★雷、冷气等魔法精制：用物品精致魔法。

★回复药、弹药等精制：用回复药等物品制成各种更好的物品。

★中クラス魔法精制：初级魔法浓缩为中级魔法。

★上クラス魔法精制：中级魔法浓缩为高级魔法。

★药レベルアップ：把药物制成更高级别的药物。

★カード变化：把卡片变成物品。

魔法装备能力

FF Ⅷ中几乎没有物品装备的传统概念，角色各项能力值的提高主要依靠魔法装备。就是说，把某些魔法装到某些能力上，使该能力数值提高。角色基本能力值有九种：HP（HP上限）、力（物理攻击力）、体力（物理防御力）、魔力（魔法攻击力）、精神（魔法防御力）、早さ（ATB槽涨满速度）、回避（物理伤害回避率）、命中（物理攻击命中率）、运（渗透在游戏各方面的秘密力量）。如果G.F.拥有相应的魔法装备能力，就能在那项上装魔法来提升数值。例如G.F.有"HPJ"能力，则装备此G.F.的角色就能在自己所持有的魔法中选一种装在HP上（在菜单中选ジャンクション→ジャンクション→まほう→HP→选一种魔法），这时状态栏的HP后面的横线就变成魔法的名字。

角色装备的G.F.如果有"属性攻击J"、"属性防御J"、"属性防御J×2"等能力时，角色本身就拥有了"单种属性攻击"、"单种属性防御"、"两种属性防御"的可能，再装上某些魔法就真正拥有了属性攻防能力。由其要指出的是，当某属性的防御达到100%以上时，装备菜单里该属性后面会加上颗星，代表"吸收"，即受该属性伤害时，反而会回复HP。

角色持有ST攻击、ST防御的方法与上面所述类似，但不会有吸收的能力，各状态后面的数字是受状态攻击时，陷入该状态的机率。例如睡眠是100%时，就绝不会中睡眠状态。

アビリティ×3、アビリティ×4的作用是增加角色装备"队伍能力"或"角色能力"的空格。

G.F.的这些能力并不是一上来就拥有的，只有显示Complete的能力是已修得的，可用的。其它的能力都标有一定的数值，需要选定一项进行修练。当战斗后获得的AP值累计达到要求的数值时，该项能力就已修成，要再另选一项继续修练。有些能力在初期是看不见的，只有修得某能力后才显示出来，比如GFHP＋20%是在GFHP＋10%修得之后才会出现的。另外，忘记也是学习能力的一种途径！每个G.F.最多只能拥有22项能力，有些能力本身就没有必要长期存在。比如当有了ST防御×2之后，ST防御就没有用了。这时用"忘扎草"把多余能力去除，接着通过某些物品使G.F.学会新能力，可以进一步优化G.F.由于有些能力是在某能力修得之后才出现的，同时某些能力之间又是不可共存的关系，所以有可能在选择了一种修练分支后，使其他的能力隐藏起来。这时也可以用"忘扎草"去除某一修练的分支，使新的分支出现，从而影响G.F.所拥有的能力。

怪兽之王欧米伽

魔女阿尔提米西娅（**アルティミシア**）其实并非最强角色，在DISC4的阿尔提米西娅（**アルティミシア城**）还有一只隐藏的怪兽——欧米伽，它的强大令人畏惧。

欧米伽出现在城堡左侧放有管风琴的房间内，但必须先在门外水池前的绿圈内换到另外一组，让他们从大厅上楼，拐向右边，在到藏画室之前的小屋里，拉动左下角的绳子，然后马上在旁边的绿圈里换组（因为有时间限制）。只要不遇敌，就有时间冲进门里见到欧米伽。

与欧米伽交手不能有丝毫放松。它有三种强力攻击，一种是单体必死技，一种是全体强力攻击（运气好的话有一两名角色幸存，每人一两点HP），最后一种可能算是全体必死技。要打倒他须切记以下几点：

①等级越低越好且不能是5的倍数，因为它的能力是随着我方能力值的提高而提高的，而且它的第一招是令等级为5的倍数的人必死。②将斯考尔的武器改成最高级，并且HP在20%以下，发动必杀技攻击（其他人也可以把HP降到20%以下）。准备5个以上的"英雄の药"或"圣战の药"，在它用第一招时先令斯考尔加速，再对他使用"英雄の药"，令其在无敌状态下不断发动必杀技。若除斯考尔外全体战斗不能，则以攻击为主，并在无敌状态快解除时复活同伴。③千万不要进行属性攻击，欧米伽可以吸收一切属性的伤害。

如果斯考尔使出最强终结技的机会多些或是利用"圣战の药 试作型"的话，欧米伽还是有可能倒下的……

自动导航

拿到飞空艇并可以自由驾驶之后，用SELECT键调出全屏的地图，再把光标指到某个用黄点标出的地点上，按下"○"键，选第一项即可使飞空艇自动移至该处。

神秘商店

在艾斯塔天空都市的商店区共有六种店铺，其中最后一家（右下角的图标）的名称显示为"????"，而且从不开门营业（总是显示"明日开业"）。其实这家店是会随机赠送珍贵物品的。方法是：离开商店街区再进入商店，反复几次就有可能得到大礼盒！

"FF Ⅷ"花絮漫画

菲伊的利维亚桑



LV 8 的 GF 卡片

卡片名称	取得方法
デブチョコボ	除上期介绍的方法外，在 DISC4 与卡片女王玩卡片同样可以赢得（注 1）
アンジエロ	在刺杀大统领过程中，从"ワッツ"处赢得
ギルガメッシュ	从 CC 团首领"キンク"处赢得（注 2）
コモーグリ	巴拉姆学院内跑圈的男孩处赢得
コチョコボ	分别在六个陆行鸟森林收集六个"亲爱の证"，再去陆行鸟圣域取得（详见本期"集齐亲爱的证"部分）
ケツアクウアトル	F.H. 站长家"ドープ"站长处赢得
シヴァ	先在廷帕编辑部找到"となりのカノジョ"，然后交给白色 SeeD 船上的"ゾーン"即可
イフリート	打倒伊夫里特同时获得
セイレーン	从多尔酒吧二层的老板处赢得
セレクト	打倒它的同时获得
ミノウロス	打倒它同时获得

LV 9 的 GF 卡片

卡片名称	取得方法
カーバンクル	从 CC 团的"ハート"处赢得（注 2）
ディアボロス	打倒它的同时获得
リヴァイアサン	巴拉姆学院训练设施中的"ジョーカー"处赢得（注 2）
オーディン	打败奥丁时获得
パンデモニウム	从巴拉姆民家的女孩处或旅店外的侍者处赢得
ケルベロス	打倒它的同时获得
アレクサンダー	在月球空间站与"ピエット"玩卡片可以赢得
フェニックス	除上期介绍的方法外，在 DISC4 与卡片女王玩卡片同样可以赢得（注 1）
バハムート	打败巴哈姆特同时取得
グラシャラボラス	除上期介绍的方法外，在 DISC4 与卡片女王玩卡片同样可以赢得（注 1）
エデン	打倒持有伊甸的 BOSS"アルテマウエポン"即可获得

LV 9 的 GF 卡片

卡片名称	取得方法
ウォード	在月之潘多拉飞过艾斯塔天空都市之后，当斯考尔从月球空间站回到地球之后，从奥德因博士（オダイン博士）处赢得
キロス	除上期介绍的方法外，在 DISC4 与卡片女王玩卡片同样可以赢得（注 1）
ラグナ	在月球空间站与"エルオーネ"玩卡片赢得
セルフィ	托拉比亚学院废墟，与坐在中央喷泉旁的女学生玩卡片赢得
キスティス	从巴拉姆学院食堂右侧餐桌内侧的学生处可以赢得
アーヴァイン	除上期介绍的方法外，在 DISC4 与卡片女王玩卡片同样可以赢得（注 1）
ゼル	毕业之后带着塞尔去巴拉姆，与他母亲玩卡片可得到
リノア	在德林市与卡威上校（カーウェイ大佐）玩卡片（注 3）
イデア	进入 DISC 3 后，在伊迪娅家与她玩卡片可以赢到
サイファー	在伊迪娅家从希德（ジート）学院长处赢得
スコール	DISC 3 结尾，当拉格纳（ラグナ）登上飞空艇之后，从他那里赢得

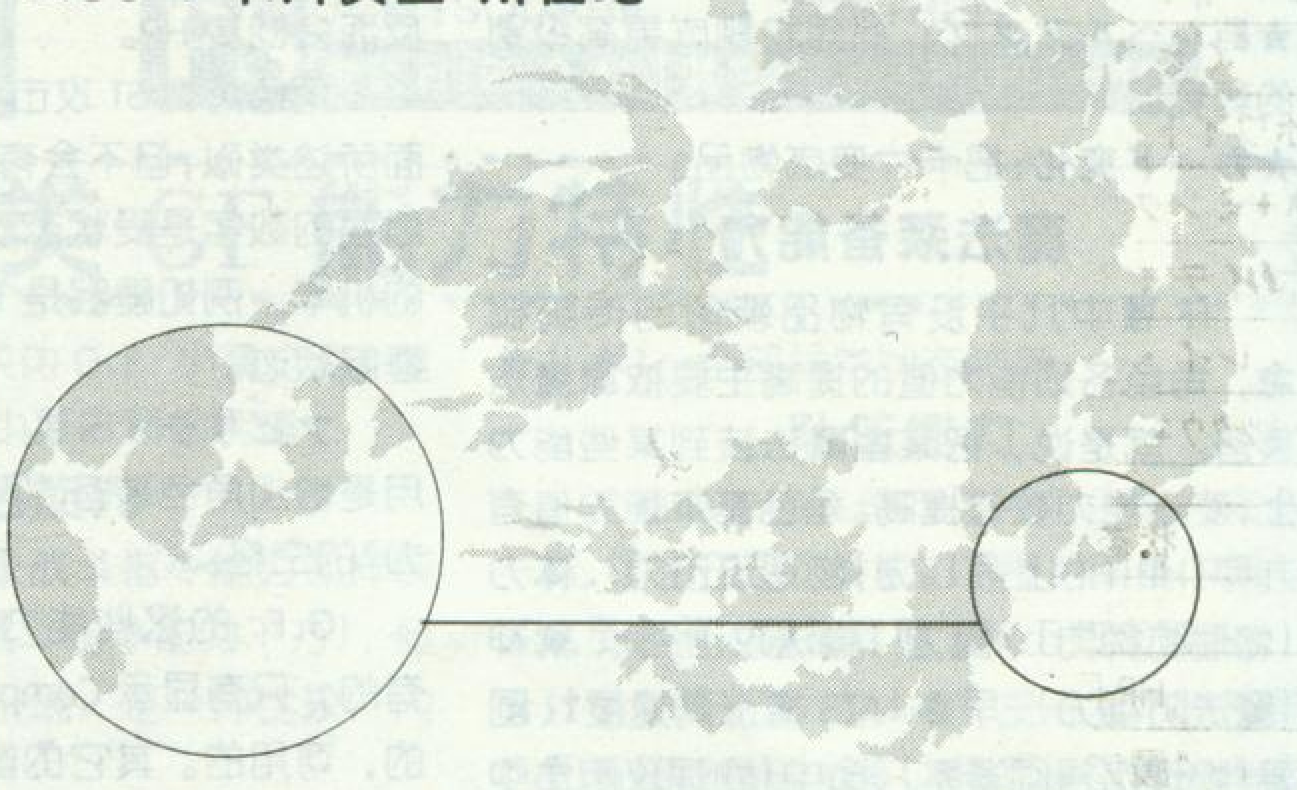
★卡片部分请读者结合上期杂志仔细阅读。

珍贵卡片收集方法

注 1：DISC4 卡片收集方法

游戏进行到 DISC4 时其实是收集珍贵卡片的最好时机。除了上期提到的 CC 团各成员可以进入飞空艇之外，卡片女王也可以在地图上找到。在艾斯塔大陆的最南端的阿邦旦平原（**エスタ・アバンダン**平原）上有一处太空站逃生舱坠落点（地图画面上是看不出来的），卡片女王就站在旁边。上期提到某些卡片要先故意输给她再赢回来，其实到了 DISC4 都能从她那里较方便地赢到，不必在 DISC4 之前费那么多周折。现将卡片获取订正如下。

DISC 4"卡片女王"所在地



★注 2：CC 团即 Card Club，他们都在巴拉姆学院，但需要按一定顺序赢他们。首先要胜过驻车场标牌前的三人，然后在大门口的提示板前与过路的男子玩卡片，他就是 CC 团的"**シャック**"。胜出后与从驻车场走出的男子玩卡片，他是 CC 团的"**クラブ**"。接着与提示板前的两个女生交手，她们是"**ダイヤ**"。然后是二层电梯外的男生，他是**ス"ペード**"。最后是驾驶室的"**シュウ**"，她是"**ハート**"。把这四大天王击败就去保健室，用"□"键与**カドワキ**先生谈话，随后回宿舍反复睡觉，直至奎斯提丝出现，原来她是 CC 团的"**キング**"。以后再去训练设施，"**ジョーカー**"就会同意玩卡片了。而且等到 DISC 4 他们都会进飞空艇。（这是本人发现的顺序，可能会与别人的有所差异，但出现地点不会变。如果不能与他们交战，就先和校内其它人玩，多试几次即可。）

★注 3：与卡威上校玩卡片时，先得把"**イフリート**"的卡输给他，才能令"**リノア**"的卡出现。

集齐"亲爱の证"的方法大公开

"亲爱の证"共有六枚，分别隐藏在 6 个陆行鸟森林中。当你用陆行岛之笛和陆行鸟之网找出森林中的大陆行鸟之后（注意，一定要自己找出来，不能花钱取得），继续用陆行鸟之笛进行探查，再次找到敏感点，并用陆行鸟之网捕捉。那么大陆行鸟就会替你挖出几样物品，此时再与"**ちょこ坊**"交谈就会被告知已取得了本森林的"亲爱の证"。要特别注意的是，南部某处陆行鸟森林的物品藏在**ちょこ坊**"的脚下，要对他用"□"键交谈，选第三项让其走开才行。

已经取得"亲爱の证"的陆行鸟森林中就不会出现"**ちょこ坊**"了，而且可以直接骑上大陆行鸟。待全部"亲爱の证"都到手后，从托拉比亚大陆的陆行鸟森林里骑出只陆行鸟，从东边的沙滩进入浅滩，最后抵达艾斯塔大陆的陆行鸟圣域，与最后的小陆行鸟对话，就能取得"**コチョコボ**"的卡片。

特级名称	所需道具	拥有道具的怪兽名	出现地点
メーザーアイ	——	——	——
超振动	クモの糸	ケダチク	巴拉姆学院附近森林
电击	サンゴのかけら	クリープス	德林市地下水道
レベル?デス	咒いの爪	ガルキマセラ	艾斯塔附近地图画面
デジョネーター	ブラックホール	ゲスパー	拉格纳剧情中的古遗迹挖掘现场
アクアブレス	水の结晶	フォカロル	巴拉姆及廷帕附近海岸
マイクロミサイル	ミサイル	BGH25/F2	导弹发射基地
溶解液	谜の液体	ゲイラ	托拉比亚雪原
ガトリング炮	牙式连发铳	铁巨人	地狱岛
ファイヤーブレス	火龙の牙	メルトドラゴン	地狱岛
くさい息	モルボルの触手	モルボル	地狱岛或天堂岛
ホワイトウインド	风のささやき		
ホーミングレーザー	レーザーキャノン	机动兵器 8 型 BIS	月之潘多拉空中堡垒内
マイティガード	バリアシステム	ベヒーモス	
レイ・ボム	高出力发生装置		
ショックウェーブパルサー	ダークマター		由 100 个"咒いの爪"精致而成

状态变化	吞食怪兽	出现地点
"力"加 1	アルケオダイノス	地狱岛
HP 回复	ウェンディゴ	廷帕镇附近
"魔力"加 1	ベヒーモス	不明
"精神"加 1	モルボル	地狱岛或天堂岛
"早さ"加 1	コヨコヨ	UFO 事件后在巴拉姆学院旧址(注)
最大 HP 加 10	ルブルムドラゴン	地狱岛



青魔法一览

奎斯提丝的青魔法是通过某些特殊道具习得的,而且那些物品往往要从怪兽处盗得,现将其归纳为左表。

毫不留情地吃掉怪兽!!

GF 能力"たべる"可以让使用者吃掉怪兽，成功率与怪兽的 HP 成反比。而且吃掉某些特定的怪兽之后会改变使用者自身的状态。左表所列怪兽仅为代表兽，因为产生同种状态变化的怪兽其实有很多种，只有真正"尝"过之后才能知道。

注:详见上期有关"极密情报"神秘 UFO 的部分。

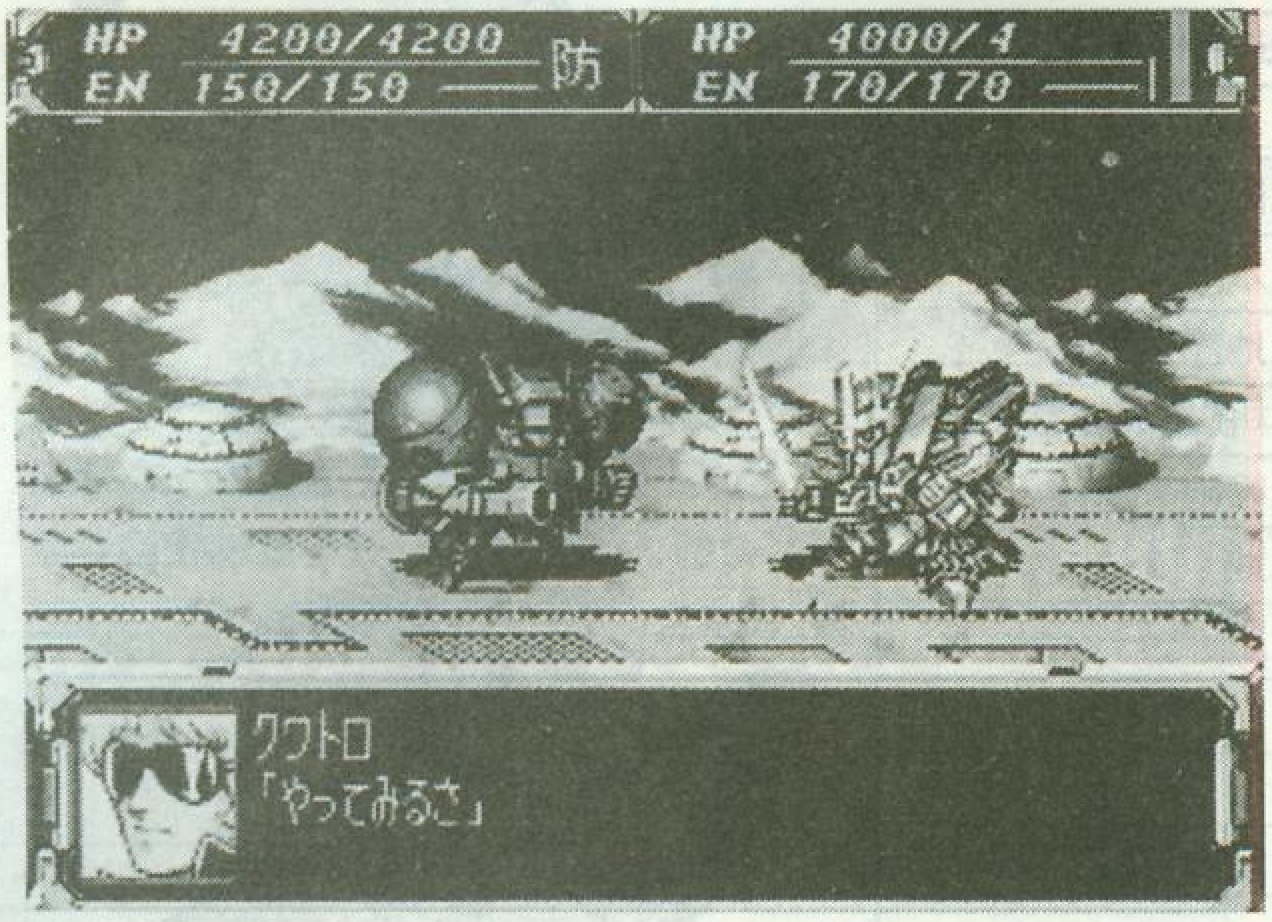
全魔法对应数值以及效果表

虽然魔法可以装备到角色身上,从而提高各项能力值,但是不同的魔法对不同能力的提高效果也不一样。下面列出的数值是 100 个魔法装备在各项能力上时提高的数值。如果魔法栏已满,可以按"口"键丢弃某种魔法,换上更强的魔法。

名称	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避	命中	运	效果
ファイア	100	10	4	10	4	8	2	10	8	小型炎属性攻击
ファイラ	200	15	8	15	8	12	3	16	12	中型炎属性攻击
ファイガ	1400	30	16	30	16	14	4	20	14	大型炎属性攻击
ブリザド	100	10	4	10	4	8	2	10	8	小型雷属性攻击
ブリザラ	200	15	8	15	8	12	3	16	12	中型雷属性攻击
ブリザガ	1400	30	16	30	16	14	4	20	14	大型雷属性攻击
サンダー	100	10	4	10	4	8	2	10	8	小型冰属性攻击
サンダラ	200	15	8	15	8	12	3	16	12	中型冰属性攻击
サンダガ	1400	30	16	30	16	14	4	20	14	大型冰属性攻击
ウォータ	300	20	14	18	14	12	4	18	13	水属性攻击
エアロ	300	17	10	16	10	20	7	22	15	风属性攻击
バイオ	700	24	15	24	15	5	2	4	4	毒属性攻击附加毒状态
グラビデ	1600	34	18	36	18	12	3	14	10	削减敌方 HP 的 1/4
ホーリー	3800	55	28	45	48	10	7	24	14	圣属性攻击
フレア	3200	56	26	44	26	12	4	26	12	无属性攻击
メテオ	4600	75	34	52	34	30	12	40	22	对敌进行随机目标无属性攻击
クエイク	2600	40	20	40	20	7	3	30	12	敌全体地属性攻击
トルネド	3000	48	24	42	24	33	12	38	14	敌全体风属性攻击
アルテマ	6000	100	82	100	95	60	2	60	60	全体防御力无视无属性攻击
ケアル	200	4	15	4	15	3	3	2	2	小型 HP 回复
ケアルラ	300	8	28	8	28	4	1	3	3	中型 HP 回复
ケアルガ	2200	20	65	20	65	10	2	10	10	大型 HP 回复
レイズ	1200	8	50	10	50	4	4	3	4	复活,HP 回复至 1/4
アレイズ	4800	20	80	20	85	8	1	8	20	复活,HP 全回复
リジェネ	2600	18	70	18	60	8	4	8	8	HP 缓慢回复

名称	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避	命中	运	效果
エスナ	500	6	36	12	36	3	3	3	10	解除各种状态异常
デスペル	1000	12	38	16	60	8	1	8	14	解除魔法反弹等辅助状态
プロテス	400	6	40	10	18	3	3	3	14	物理伤害减半
シエル	400	6	18	10	40	3	1	3	14	魔法伤害减半
リフレク	2000	14	46	20	72	10	1	8	16	单体攻击魔法反弹
オーラ	3400	70	22	24	24	10	4	50	40	随时能发动必杀技
ダブル	200	15	6	18	6	10	2	40	2	连续使用两次魔法
トリプル	2400	70	10	70	10	70	4	MAX	30	连续使用三次魔法
ヘイスト	500	12	16	20	20	50	16	10	10	一段时间内速度加快
スロウ	500	12	16	20	20	40	8	10	10	一段时间之内速度减慢
ストップ	800	18	20	30	24	48	8	20	10	一段时间内静止
ブライン	100	6	5	12	10	3	10	30	2	进入阴暗状态,命中减低
コンフュ	700	22	18	28	18	18	1	8	8	进入混乱状态,随机选择指令
スリプル	100	6	5	12	10	4	3	3	2	进入睡眠状态
サイレス	100	6	5	12	10	4	4	3	2	进入沉默状态
ブレイク	1000	20	20	34	35	10	1	10	12	进入石化状态,等于战斗不能
デス	1800	22	22	38	58	10	4	10	38	进入战斗不能状态
ドレイン	400	13	30	20	24	6	4	5	4	吸取对方 HP
ペイン	2800	42	38	60	45	4	2	4	40	进入沉默和阴暗状态
バーサク	300	13	8	14	8	50	1	4	3	进入自动攻击状态
レビテト	200	8	15	8	15	16	2	12	20	进入浮空状态
ゾンビー	800	15	24	15	12	2	3	2	2	不能使用物品及魔法回复
メルトン	15	24	80	20	20	3	1	12	8	无属性攻击,HP 变 0
ライブラ	1.	5	5	5	5	3	1	3	3	调查目标情报

文/刘鹏　　责编/PERFECT



超级机器人大战F·完结篇

~资深玩家的系统经验谈~

“完结篇”推出至今，已将近一年了，相信业已爆机的玩家不在少数，笔者不才，来个班门弄斧，将本人数日钻研的结果写成“萝卜兵法”一篇，以供同好者作参考之物。

PS、SS	厂商:BANDAI	类型:SLG
	发售日:99年4月15日(PS版)	

捍卫正义的熊熊战火再度燃起,“F完结篇”系列登场PS!

战斗中的最基本因素——机师与机体

机师加机体，就是一个作战单位。大体上，我将作战单位分为四大系：主力系、突击系、辅助系和无用系。

主力系，故名思意，是战场上绝对的主要战斗方，没有哪一仗能少得了的，主力系的特点在于机师自身能力强，机体的移动力、运动性较高，从而使之命中与回避都十分优秀，在战斗中能够最有效的削弱敌人而自身损害较低。若从攻击方式这方面来加以细分，主力系亦可分为射击型和格斗型两种。

射击型，武器射程长，杀伤范围广。在进攻中，亦常可利用射程上的优势来避免遭受反击。另外，射击型的机师绝大部分在很早就可获得“W”(即两次行动的能力)。此类型最典型的例子莫过于大家熟悉的阿姆罗（アムロ）和他自己设计的ν高达。(笔者在此想提醒大家一下，“ν”是希腊字母“N”的小写体，发音应是“谬”，而不是英文字母的“V”!）阿姨罗自身能力之强，是看得到的，他也是所有机师中最早获得“ω”的人(LV30)；而ν高达的移动力为7，最初的运动性就有120若修改十级可达200！假设阿姆罗LV40，ν高达运动性150，那么在60话之前，只怕没有几个敌人对他的命中率能超过20%！ν高达的NT(精神力诱导）武器“浮游飞翔炮”，射程长达8格。而在敌人中，除去几个BOSS级角色外，多数只有6、7格。结合以上优势，真的是可以将敌人玩弄于股掌之间的。

格斗型，杀伤范围不及射击型，但他们近距离的杀伤力却总是比射击型强上一些；射击型靠射程优势来避免反击，而格斗型则是靠一击必杀来避免反击。格斗型的回避能力也逊于射击型一些，不过格斗型的耐久力、装甲比击型高，且基本上都有较好的防护能力。以圣战士系的座间翔与他的翼霸为例：奥拉斩的威力不俗，技量补正值又高，若发动圣战士LV3的圣拉大斩，不用“热血”什么的也能斩一万多HP是常事；翼霸的特殊能力“分身”与“奥拉防护”，前者虽然条件较苛刻(气力130以上时才有可能发动)，但往往能死里逃生。后者则可令敌人的光线（ヒーム）类武器威力减弱甚至完全失效！(气力100以下，攻击力1500以下的B类武器完全无效）若使用得当，大可把其扔进一群敌兵之中不管，而你坐下来边喝茶边看他把敌人一个个切掉。(听起来夸张了一些，但此类情况在前篇中真的很常见。)

以上就是主力系的优点了，只要善加利用，可以轻松摆平游戏中95%的敌人，比较基本的战术是列好阵形，等敌人一到位，先用射击型削弱，再用格斗型冲上去结果他。但是，游戏中经常会有一些强得离谱的角色，主力系一碰上，优势荡然无存，而弱点也暴露了出来——不禁打！

仍以ν高达为例，其HP修改至十级也仅有6000而已。在中后期，万一不慎被敌人击中，不爆也损伤过半，若碰上DC的哈曼与她的专机卡碧尼，或是哥斯多(ケスト)的三大将，结果嘛……有相同经历的玩家应该深有体会吧？这一类人物，机师能力与我方不相上下，可机体之强着实让人恨得牙根痒痒的。如果你用主力系去硬碰，多半会被他们一炮一个给作掉，不划算。所以，应付此类BOSS，要交给突击系。

突击系，可以说全都是“精神”病患者——笔者的意思是这一系的命中与回避都太烂了，不用“必中”与“回避”之类，连对付小兵都成问题。但另一方面，突击系的机体都拥有那么一两种攻击力奇高的超级武器，机师也都有“必中”、“回避”、“热血”这几项精神指令。由于精神使用上的限制，及EN的数量限制，突击系自然不能乱用去对付一般的敌人。所以，当那些BOSS级的家伙们一出动，就要毫不犹豫地让突击系单位用精神补足气力，加上“必中”、“回避”、“热血”，一口气重创对方，再让主力系击沉他们，以避免敌方行动时对我方进行攻击而遭受损失。但万万切记，千万别让他们打持久战，若硬要让他们去收拾小兵，我敢说你只有干哭的份。至于突击系的代表人物嘛，流龙马和他的三部盖特(初期的盖特，中期的盖特龙，后期的真盖特)，蔡豹马的超电磁V，破岚万丈的泰坦3都不错。

辅助系，指拥有较好的辅助精神指令的机师和修理、补给型机体。笔者提醒大家，千万不要忽视辅助系，因为此系在战场上的助战能力是很强的。

如果辅助系的机师拥有"激励"、"再动"精神指令，那么许多地图武器、超级武器的实用性都将大增，以 ZZ 高达为例，其 MAP 武器要求气力 110，而原配机师捷多并没有"气合"。如果有大好机会，"激励"捷多一下，再让捷多加上"幸运"、"热血"来上一记 MAP 炮，爽得很那！

修理、补结机体，助战能力不用我多说吧？但有一条，就是在"F"中加入了修理、补给也可获得 EXP 这一因素之后，练级就变成了一件很简单的事。至于如何去练，请参看后面的"练级大法"，这里暂且不提。

最后是无用系，本来对这些"二百五"联盟多费笔墨实属多余，但我只是想让大家多留意一些你不太用的人物和机体。事实上，笔者也是在无意之中在无用系发现了几个一流机师和几部不错的机体。

比如 MS 系的几位女性角色：F—91 中的塞丝丽、Z 高达的凤和露莎美、ZZ 高达的少女露和布露丝，这五位女性除射击、技量两值稍差一点点之外（同 LV 时约差 8—10 点），命中、回避及反应不比卡姆、捷多差！最让我吃惊的还要属 Z 的凤（フォウ），本人在无聊之余，让她开修理机练至 LV65，竟得到了"奇迹"这个精神指令！够惊人了吧！

机体方面，塞丝丽的比基娜不妨先换给阿姆罗，可以不花钱修改用好几关；而在"泰坦斯的恶意"一话后得到的卡碧尼 MK Ⅱ，建议换给夏亚用，可比百式好用多了。

OK！关于作战单位就写到这儿，下面是各系各型，本人推荐的机师。括号里的数字是其获得"ω"的 LV 数。

主力系射击型：阿姆罗（30）、夏亚（31）、卡姆（31）、捷多（32）、捷夫可（32）、主角（38）、安藤正树（48）、塔巴（52）、凤（35）、露莎美（35）、布露和布露丝（33）。

主力系格斗型：座间翔（50）、多蒙（50）、真嗣（56）、明日香（55）。

突击型：统龙马（?）、破岚万丈（?），（有这二位足够了！）

辅助型：女主角（38）、塞丝丽（33）、珐（4?）、甲儿（67）。（其实甲儿应该算到突击型里，但其新机体魔神王 Z 入手较晚，所以建议先将甲儿练成"ω"再换回去，具体见"练级大法"。）

把握机体、武器、费用间的微妙关系

这里主要是想介绍一下如何省钱。首先结合以上部分，不难得出结论——扬长避短！

机体性能方面，主力系只要修改运动性和反应就差不多了，若是 Z、F—91、ZZ 这类消耗 EN 的机体可加修改 EN 一项；格斗型则应全面一点；至于突击型，我看只要加一下 EN 值就够了，辅助不用改！

武器方面，射击型应挑一两种射程远，威力大，残弹足的修改。如 ν 高达，只要改"光子来福"（1—6）"浮游飞翔炮"（1—8）足矣；格斗型应挑挑较常用的改，如翼露只需改"奥拉光子剑"、奥拉 LV3 大斩即可，不过建议再加一个"奥拉铳"（1—6）。EVA 一样，多蒙的克特高达只要改"克特手刀"（命中 + 15）和"克特旋风"（命中 + 5）就行了。（前身闪光高达是"突进冲击"和"闪光必杀冲击"。）至于突击系，改威力最大的超级武器吧！一种就够了。辅助系不上战场，当然不用改啦。

写到这里，猛然想起一件很重要的事，就是机体的更换。笔者建议那些会被更换掉的机体及武器，都不要浪费资金去改造。战力上不足的话，可以利用芯片或其他的机体来弥补。象阿姆罗、捷多与塔巴这三位。阿姆罗在前篇中先换，可以不花钱改用至后篇，然后换乘比基娜。GP03 直到 ν 高达入手；捷多的情况与阿姆罗差不多，但 ZZ 入手比 ν 早十余话；至于塔巴，亚路比可以不改，在前篇说得レッシィ之后换乘她的机体（入手时全数值已有 4 级），可一直用到亚路比 MK Ⅱ 入手。类似以上情况的人物还有好几个，要求对情节有一定的了解。另外在上述机体不必花钱修改的情况下，就应多修改一些一直要用到最后（如 Z 高、翼霸、塞巴斯塔）或换机体但修改数值仍在的机体（如母舰、盖特、闪光高达）来加强战斗力。

最后是芯片的利用。如果芯片分配合理，比花钱改还有效。分配也应尽量发挥长处，使强项更强。弱项就不要管了，因为加了也没多大用处。还有，由于突击系的机体多数移动力较低，应补足以便于行动；空飞芯片建议配给多蒙、EVA 这些有较强能力却无法对空的机体，而象装甲状态的 GP—03 和露维·捷露属纯宇宙型，配上空飞芯片亦可在陆地使用，要慎重考虑。

令我方主要成员的等级达到 LV60

如何练级，我想是大伙儿最关心的问题吧。"机器人大战"系列一惯的"自我全灭"练级法依然有效，但有一个最大也是最好的改进之处，就是可以记录了。因此，朋友们大可放心练级。

不过，在 LV 升高之后，想自我全灭也并不是件容易的事。所以，本人推荐那些 EXP 与资金较多，又有特殊失败条件的关来练级。

在游戏的中后期，多数关卡都有一个相同的失败条件，就是母舰被击沉。那么你大可在赚足 EXP 与资金之后，让 ZZ、百式或亚路比 MK Ⅱ 之类有我不分杀伤能力 MAP 武器的机体将母舰击沉，然后再开始下一遍的修炼。既方便又省事。笔者在此介绍一关——真实系的第 58 话"野望の果てに"。此关中有三艘战舰、六个有名有姓的敌人，若这九个都用"幸运"打下来，可得到近二十五万的资金！EXP 也较多，笔者用了五个小时，在此关赚了一百八十万。类似这样的关还有很多呢。

话又说回来，我认为"自我全灭"法只适合赚资本，并不太合适练级，毕竟 LV 稍高些的敌人太少了。所以，利用辅助机型来练级才是一条捷径。不过，此法仅限于 MS 系和万能侠系的机师，外加超电磁 V 的腿部。原因很简单，整个游戏中仅有四部修理机和两部补给机。分别是 MS 系修理、补给各一部，万能侠系修理型两部、补给型一部，超电磁 V 的腿部分离出时算一部。

具体方法如下：首先，应拥有能自残的 MAP 武器，同时有使用上的保证（EN 或残弹），然后轰击两部修理机，再让他们互相修理就行了。EN 不足时，可让补给机补给。

听起来好象很简单吧？其实在刚开始修炼时并不容易呀。修理、补给的 EXP 获得与作战一样，被修理、补给者的 LV



越高，能得到的EXP也就越多。而在刚开始时，由于两个修炼者LV相近，常常要两、三个回合才能升一级，所以一定要有耐心。只要头开好，后面练级就快得多了，象坐飞机一样。

还有，陪练角色一定要选好。主舰本来是不错的，但命中率太低了；百式、ZZ命中率虽高，可EN消耗太大，又有气力要求。笔者比较喜欢用GP—03、亚路比MKⅡ和W飞翔高达，命中率高且基本可随便使用（没有气力要求，跟派补给机就行了）。

如果你是从前篇开始玩，建议轰击甲儿和超电磁V(修理机!)，因为MS系的角色回避能力太强了，前篇中唯一可获得MAP武器的母舰根本打不中！若是《完结篇》，笔者推荐真实系的第36话。这一话ZZ和GP—03刚好入手，且在战场上有一个EN回复30%的卫星，是所有关卡中最适合作起始点的关卡。让百式、母舰、ZZ全停在卫星上，然后轮流轰击，应该不会有EN不足的事发生。建议耐心一点，把甲儿和阿姆罗在此话练至LV60，以后无论是作战还是练级都方便多了。

从次一话开始，只要轰击甲儿一个就够了。而阿姆罗，让他开GP—03吧。欲练级的两个，一个开修理机修甲儿，另一个让阿姨罗围着他飞，只要EN用掉1，都可以进行补给。修理者升级相当快，笔者曾试过卡姆一回合内修两次升了5级！真的，毫不夸张！而补给者则相对稳定，LV差距在5级以上时，补一次一级。对了，一般练至60级就够了，因为60级以后，LV提升所需的EXP由500改为1500，太累太烦。不过，象甲儿、凤这二位还是再往上练一点的好。甲儿67级两动，再换回魔神王Z是一个极强的战斗力；凤嘛，前面说过，LV65，"奇迹"。

OK！关于练级就这么多了。其他不能用辅助机型练级的角色，在MS系角色LV大幅度提升的同时，也为他们创造了练级的机会：第一，能够多杀敌获得EXP的机会多了；第二，MS系角色LV提升后，可以很轻松的将敌人打成重伤，再由其他角色干掉。说明白一点，就是其他角色练级也轻松了。

笔者有很自豪的战绩：在进行宇宙与陆地分流时，笔者手下的主角、女主角、阿姆罗、夏亚、卡姆、捷多、捷夫可、塞丝丽、珐、布露、布露丝，全部在LV62以上。(算清楚，11个人！)其余主要作战角色也都为47、48级。而到"虚构的偶像"这一话，阿姆罗LV65，ν高达运动性220(装了两个芯片)，哈恩对姆罗的命中率仅为3%！其他人也差不多。弄得本以为很艰苦的一仗打得相当之轻松。

下面是关于"完结篇"的一些乱七八糟的东西，也算是经验之谈吧。

零散经验谈

首先是多蒙，他是应该放到一线进行培养的格斗型人材，杀伤力不用我多说吧？他在53话之后会获得个人独有特技"明镜止水"，在战斗中气力达到130便可发动。发动后，各项数值加10，机体的运动性也加10，同时可使用追加的四项武器(技?)，连上后面获得的"石破天惊拳"是五种。而这五项武器是游戏中唯一不用花钱改造的(也改不到)，随多蒙LV提升而攻击力上升的武器。具体上升数字不明，反正我在54话时"爆热克特冲击"攻击力为3500，到72话时成了4000，再到最终几话已达4600。"石破天惊拳"更强达6000！加一个"热血"轰掉了恶魔高达的第一个形态！当时恶魔高达尚有2/3的HP啊！

接着是EVA，笔者的评价是"无赖战士"。三部EVA的攻击防护是对任何攻击都有效的，可惜有线式电力供给限制了作战范围，且在后期攻击防护这一招对许多敌人已无其作用。不过，"暴走"的控制确实不错。提到"暴走"，笔者提醒大家，准确的控制方法是初号机被打暴后，先用明日香的"挑拨"，然后在初号机被敌人攻击时按住B键不放，直至指令表出现才可。注意，一定是被敌人攻击时才行，不然的话，明日香可要倒霉了。切记，切记。

末了是几句牢骚话。第一，敌我双方的命中机率判定太不合理了！在游戏中，我方80、90打不中人是常事，而敌人20、30却能击中我方更是屡见不鲜！就算我方是100，如果是近身攻击或是"浮游飞翔炮"一类的实弹武器，对方只要有"剑切"这项指巧，也十有八、九给他切掉。笔者曾让座间翔用LV3奥拉大斩去斩ゲストのロブ，结果是连斩了八次就被他挡掉八次(S/L神功)，真窝火！直到第九次才斩到结果了他。所以，玩友们在用此类武器之前还是先SAVE一下的好！

第二，钱太少了！特别是后期的十级，从未能好好改过，经常是改了机体就没钱改武器，真伤脑筋。后来上了火，寻一关猛赚三百万，记录后把一机体全部改到底发泄一下再读回进度，却意外发现两件事：若将机体五项能力全部改满，会有几项特别追加，地形适应为A；移动力加1；HP加2000；EN加150；运动性加20；装甲加500；反应加200。只能挑一样喔！可惜，资金不够哇！另一件事，就是某些武器如到十级后，可花钱将其改进而得到新的武器。如断空我的"断空剑"十级后可改进出"断空光牙剑"，MS系的NT专用武器均可改进出MAP武器。此类机体实在太多，甚至那个骷髅牛仔都有！不过，实用性并不高，且都只有2发残弹。买来放着无妨，别浪费资金去加强它(用金手指者除外)。

第三，原创的魔装机系战斗能力也削弱得太凶了吧？像塞巴斯塔，机体能力比"第四次"差了一大截；武器方面，威力也不足！最让我生气的是"不死鸟飞弹"，攻击力还不错，可射程竟只有1！在《第四次》中，这可是拥有最大射程的武器呀(记得好象是1—12)。就算减短，给个8格也不错嘛，真不知道设计者怎么想的。至于超级武器"宇宙风景"，改到十级也仅有"四"的一半，太惨了。好在正树还有个"梦"……啊，是"幸运"才对，帮我赚了不少资本。不然，早被我扔到无用系里去了。

文/左杰　　责编/PERFECT



恶魔城 DRACULA X
——月下的夜想曲

~ 利用“怪兽图鉴”,33 种强大装备近在眼前 ~

奇怪的盔甲:在正恶魔城中大圣堂中的某怪物头上有铁球(此铁球并未列入图鉴中),击破后有可能得到盔甲“アックスアーマーのよろの”。主角装备后会变成斧兵(攻+2、防+15),但即不能化身,也不能记录,并且跳跃能力大减,非常有趣。

SS、PS	厂商:KONAMI	类型:A・RPG
	发售日:98 年 6 月 25 日(SS 版)	

NO.	列	名称	备注	可/否	强度判定
47	1	ブルーナックル	青蛙拳套 攻+8	可	△
63	1	ホーリーリード	圣剑 攻+16、可杀死正恶魔城中诅咒的牢狱中的幽灵↓↘→+A	否	△
63、116、106	2	ようとうむらまさ	妖刀 攻-5、防-4、使用时刀光呈红色,距离远	否	△
66	1	ウェアバスター	对兽人有特效的剑 攻+18、↓↘→+A	否	△
87	2	ヘブンズリード	向空中投出的魔封剑 攻+21、按住前距离更远	可	●
88	2	はやわざのたんとう	斜前方攻击的小刀 攻+6	可	●
94	1	チャクラム	战轮 攻+15	可	△
94	2	ジエエルリード	宝石剑 攻+15 杀死敌人后敌人有可能变成宝石↓↘→+A	否	●
107	2	オリハルコン	最强拳套 攻+38、防+5、↓↘→+A、←→+A	否	●
108	2	ヴァルマンウェ	无数真空刃 攻+36、距离长,速度快,拿两把可完成六连杀	可	☆
119	2	リニックブレード	真穴刃 攻+15、此剑为无数真空刃的原始化	可	●
120	2	やすつな	双手持的刀 类似无数真空刃、攻+60、距离较近	可	☆
124	2	フルンチニグ	毒属性的剑 攻+32	否	△
125	2	まさむね	两手持的剑 攻+54、↓↘→+A	否	●
133	2	レムリアリード	盾魔力引出的剑 攻+39、一手持剑一手持盾时A+C	否	☆
139	2	ミリカンの石刀	石化作用的刀 攻+1、击中弱一些的敌人后,敌人动作变慢	否	△
154	2	モーンブレード	击中任何物品都可回复 HP 的剑 攻+36	否	●
156	2	レーヴマテイン	强力的火炎剑 攻+33、防+1、↓↘→+A	否	●
159	2	ヘブンズルーン	带符咒的魔剑 攻+40、防-4	可	☆
26、31	2	メディウサの盾	美杜莎之盾 此盾装备后可攻击敌人、攻+13、防+1		☆
33	2	アックスアーマーの盾	一般的盾牌 防+3		△
111、121、81、53	2	ドクロの盾	战士之盾 防+4		●
84	2	ウッドウンドシールド	树灵之盾 防+3		●
141	2	フレイムシールド	火龙盾 防+4、可完全抵御炎属性攻击		☆
142	1	ダークシールド	暗之盾 此盾装备后可攻击敌人、攻+10、防+3、抵御炎属性攻击		☆
109	2	やみのあねすて	魔法盔甲 防+15、魔法攻击强化		●
130	2	光のあねすて	光的盔甲 INT+1、防+12、光属性防御上升		●
142	2	邪なむねすて	邪的盔甲 防+8、暗黑属性防御上升		△
161	2	ガーブオブゴッド	最强盔甲 CON+2、防+25、全属性防御上升		☆
153	1	つばひろのたびんほう	防御高的头饰 STR+1、CON+1、INT+7、攻+1、防+5		☆
95	2	マスターリング	指轮 STR+7、CON+7、INT+7、LCK+2、攻+8、防+2		●
71	2	どくろの指轮	最强指轮 STR+30、CON+10、INT+30、LCK+5、攻+40、防+12		☆
123	2	ラビス・ラズリ	幸运呼的宝石 LCK+20		☆

注 1: NO. 表示此怪物在图鉴上的位置,第一位即 NO.1。

注 2: 每种怪物均带有两种道具,1 或 2 分别表示在图鉴上的第一种或第二种。

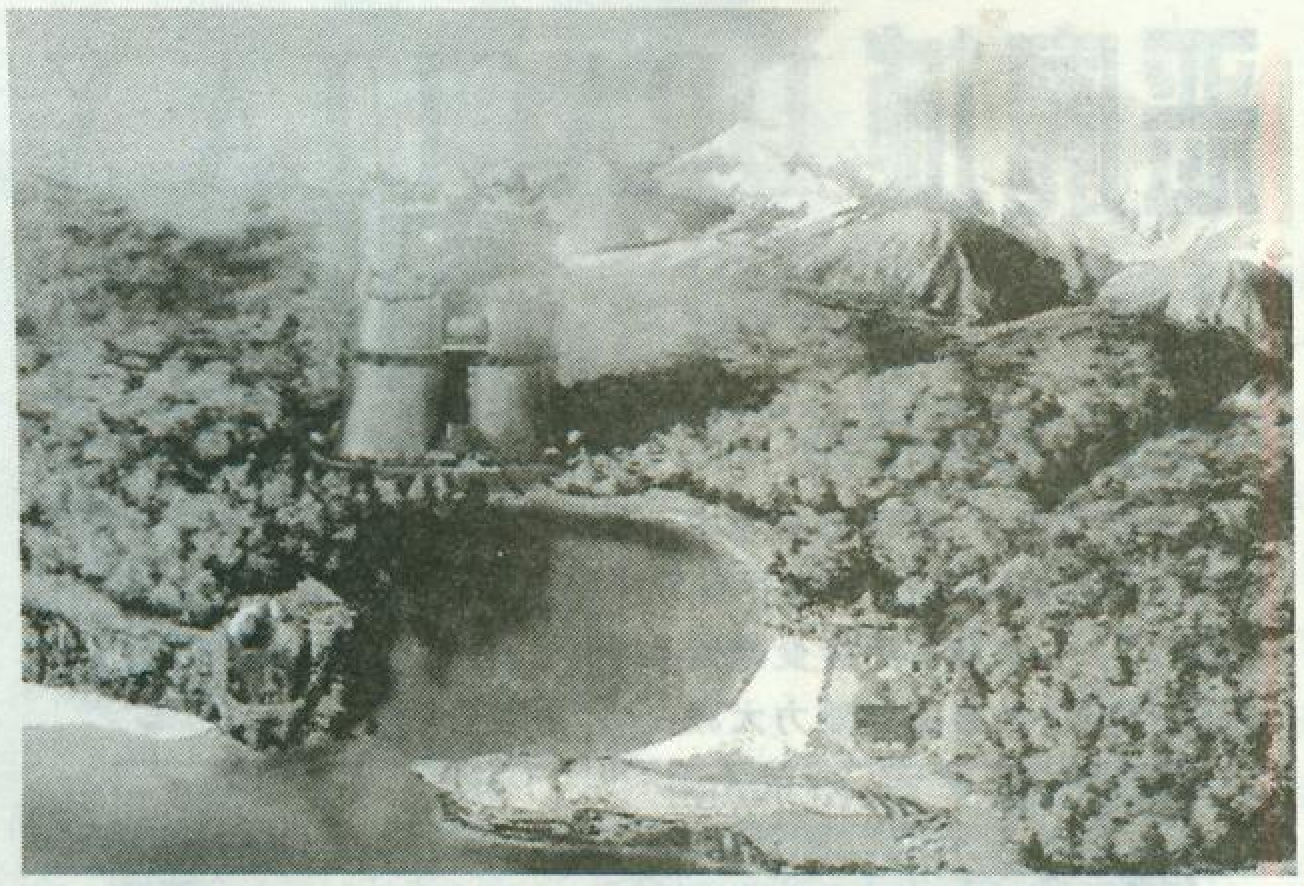
注 3:“可/否”表示能否在跑动中攻击。

注 4: △代表一般性道具;●代表较好的道具;☆代表究极道具。

注 5: 其它比较容易得到强大装备在上表并未涉及。

注 6:合计总共有 14 面盾能购与剑“レムリアリート”组合使用。

文/??? 责编/PERFECT



陆行鸟之不思议的迷宫2

~寻找每种武器、防具的不思议之羽~

武器的锻造度越高，店家的收购金额就越高。对于不在乎是否打倒敌人的玩家，强烈推荐你使用“青蛙之爪”。遇敌人后用青蛙之爪将其变成青蛙，的确是一件痛快的事。

文/侯一　　责编/PERFECT

PS　厂商：SQUARE　类型：A・RPG
发售日：98年12月23日

将武器、防具用坏后就可以得到神秘的“不思议之羽”了!!

名称	特性	不可思议之羽 A	不可思议之羽 B
木のツメ	木制爪子，用于合成的基础上	失误率下降（ミス率 DOWN）	回复上升（回复 UP）
铁のツメ	铁制爪子，常在序盘使用	最大 HP 上升（HP MAX UPHP MAX UP）	经验值上升（EXP UP）
ミスリルのツメ	米斯里鲁制爪子，耐久度高	危机率上升（クリテイカル UP）	攻击力上升（攻击力 UP）
轻いツメ	最轻的爪子，元气不易减少	快速（ヘイスト）	菲尼克斯（フェニックス）
炎のツメ	炎属性，适合作为合成材料	火球（ファイアボール）	伊夫利特（イフリート）
冻结のツメ	冰属性，适合作为合成材料	冷冻风暴（ブリザドストーム）	希瓦（シヴア）
电击のツメ	雷属性，适合作为合成材料	闪电交错（サンダークロス）	拉姆（ラムウ）
疾风のツメ	风属性，适合作为合成材料	大气漩涡（エアロオール）	希鲁夫（シルフ）
ホリーのツメ	地属性，能破坏墙壁和障碍物	地震（クエイクオール）	泰坦（タイタン）
ホーリーのツメ	圣属性，适合作为合成材料	魔力上升（魔法力 UP）	圣光（ホーリー）
クリスタルのツメ	攻击力高，危机率高，耐久度低	核融（フレア）	红宝石之光（カーバンクル）
衰弱のツメ	锻炼度数值越低越强	强力射击（パワーシユート）	菲尼克斯（フェニックス）
トードのツメ	能以一定几率将敌人变为青蛙	青蛙（トード）	超级射击（スーパーシユート）
毒のツメ	能以一定几率让敌人中毒	落毒（ポイズン）	魔烦之力（小难しいパワフル）
眠りのツメ	能以一定几率让敌人睡着	睡眠（スリプル）	独角兽（ユニコーン）
混乱のツメ	能以一定几率让敌人混乱的爪子	混乱（コンフュ）	拉莫（ラムウ）
沉默のツメ	能以一定几率封住敌人魔法	沉默（サイレス）	伊夫利特（イフリート）
こびとのツメ	能以一定几率把敌人变成侏儒	缩小（ミニマム）	希鲁夫（シルフ）
のろまのツメ	能以一定几率让敌人动作迟缓	迟钝（スロウ）	泰坦（タイタン）
クリティカルのツメ	危机率高	危机率上升（クリティカル UP）	超重力（グラビデ）
大振りのツメ	攻击力高，命中率低	最大 HP 上升（HP MAX UP）	电钻射击（ドリルシユート）
オーダーのツメ	能同时攻击前后两方向	失误率下降（ミス率 DOWN）	希瓦（シヴア）
アークのツメ	能同时攻击前后三方向	核融（フレア）	召唤能力上升（召唤能力 UP）
十字のツメ	能同时攻击前后左右	消除（デジョン）	圣光（ホーリー）
いやしのツメ	攻击时能以一定几率恢复自已体力	排泄上升（ドレインアップ）	独角兽（ユニコーン）
气合のツメ	攻击力高，元气消耗大	攻击力上升（攻击力 UP）	即死（デス）
うらみのツメ	受诅咒后变强	生物（バイオ）	攻击力上升（攻击力 UP）
マルチのツメ	能同时攻击前三方向和斜后两方向	回复上升（回复 UP）	奥丁（オーデイーン）
王者のツメ	极限 LV 最高	最大 HP 上升（HP MAX UP）	圣光（ホーリー）
源氏のツメ	数值均衡，合成方便	攻击力上升（攻力 UP）	究极魔法（EXI）
ブランドのツメ	若爪子、马鞍、戒指成套装备，攻击力变为 2.25 倍	小陨石（プチメテオ）	陨石（メテオ）
キャンブルのツメ	能以一定几率给敌人两倍伤害或让敌人状态异常	危机率上升（クリティカル UP）	随机召唤（ランダム召唤）

名称	特性	不可思议之羽 A	不可思议之羽 B
木のクラ	木制,是合成的基础	回避率上升(回避率 UP)	回复上升(回复 UP)
铁のクラ	铁制,序盘上经常使用	HP 加满(HP MAX UP)	经验值上升(EXP UP)
ミスリルのクラ	米斯里鲁制,耐久度高	危机率上升(クリティカル UP)	防御力上升(防御力 UP)
轻いクラ	重量最轻,元气度不易减少	快速(ヘイスト)	随机召唤(ランダム召唤)
炎のクラ	炎属性,适合作为合成材料	火球(フアイアボール)	伊夫利特(イフリート)
冻结のクラ	冰属性,适合作为合成材料	冷冻风暴(ブリザドストーム)	希瓦(シヴア)
电击のクラ	雷属性,适合作为合成材料	闪电交错(サンダークロス)	拉姆(ラムウ)
疾风のクラ	风属性,适合作为合成材料	大气漩涡(ユアロオール)	希鲁夫(シルフ)
地のクラ	地属性,适合作为合成材料	地震(クユイクオール)	泰坦(タイタン)
圣なるクラ	圣属性,适合作为合成材料	魔法力上升(魔法力 UP)	圣光(ホーリー)
クリスタルのクラ	耐久度低,防御力极高	核融(フレア)	红宝石(カーバンクル)
衰弱のクラ	能够减少锻练度,让游戏者变强	迟钝(スロウ)	菲尼克斯(フェニツクス)
カエルよけのクラ	能够有效的防止被变成青蛙	青蛙(トード)	麻烦之力(小难しいパワフル)
毒よけのクラ	拥有避毒能力,不易中毒	落毒(ポィズン)	麻烦之力(小难しいパワフル)
眠りのクラ	防止被催眠	睡眠(スリプル)	独角兽(ユニユーン)
冷静のクラ	防止混乱	混乱(コンフユ)	拉姆(ラムウ)
沉默よけのクラ	防止中沉默状态	沉默(サイレス)	伊夫利特(イフリート)
こびとよけのクラ	避免被变成侏儒	缩小(ミニマム)	希鲁夫(シルフ)
のろまよけのクラ	不易变迟钝	迟钝(スロウ)	泰坦(タイタン)
カウンターのクラ	能够以被攻击程度的四分之一还击对方	生物(バィオ)	奥丁(オーデイーン)
うらみのクラ	遭诅咒后变强	死亡(デス)	防御力上升(特防御 UP)
リフレクのクラ	受魔法攻击后从同一招式还击	地心引力(グラビデ)	菲尼克斯(フユニツクス)
しんきろうのクラ	能够让对言攻击落空,但回避率低	消除(デジョン)	陨石(メテオ)
王者のクラ	界限等级最高	最大 HP 上升(HP MAX UP)	圣光(ホーリー)
源氏のクラ	数值平均,便于合成	防御上升(防御力 UP)	究极魔法(アテルマ)
ブランドのクラ	整套装备的情况下,防御力提升 2.25 倍	小陨石(ブチメテオ)	巴哈姆特(バハムート)



电子游戏原画设定4

《电子游戏原画设定》系列丛书上市以来，受到广大读者的欢迎，许多读者来电或来信询问，并提出了许多宝贵意见。为满足广大读者的需求，我们将于5月中旬出版发行《电子游戏原画设定4》。

本书细致、全面地介绍电子游戏爱好者熟悉并喜爱的著名游戏的原画，书中的内容都是以前没有介绍过的，每个人物背景资料及特点都有详细的解说。书中包含彩色、黑白和原创素描画千余幅，并配有文字介绍，图文并茂，适合电子游戏及美术爱好者欣赏、临摹和收藏。

本书定价：25元，16开本，224页。其中彩色32页，用进口铜版纸；黑白192页，用进口胶版纸精印。

邮购办法：

①每册书另加挂号费2元，邮费免收

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社

联系人：薄国庆　邮编：100026

电话：(010)65060008-130　(010)64447183

哈尔滨 古惑狼 大乐

游戏机专卖

批发零售：DC、PS(型号齐全)、SS、N64、GB、16位彩色手掌机；数百种游戏软件及动画 VCD、CD;周边配置齐全。价格低,数量多。

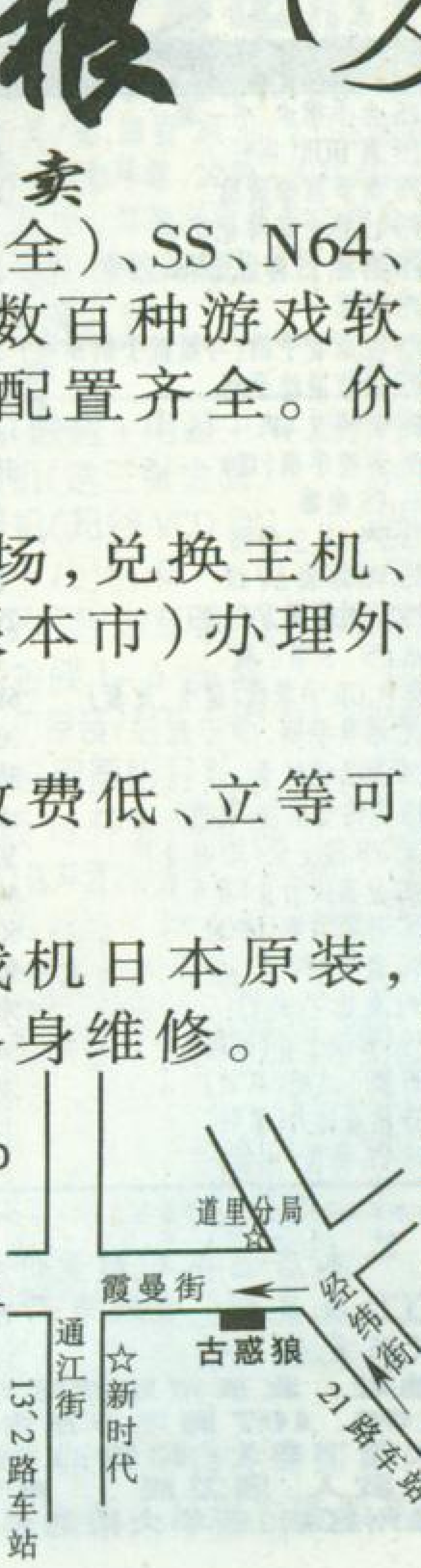
特色服务：开办二手货市场,兑换主机、兑换 MD 卡、GB 卡(只限本市)办理外地邮购。

专业维修：各种游戏机、收费低、立等可取。

良好售后服务：保证游戏机日本原装,售后一律保修三个月,终身维修。

经营宗旨：价格合理保证质量信誉第一

地址：哈尔滨市道里区霞曼街 79 号
电话：0451－4672142　邮编：150010
联系人：晁焕新　单军
外地顾客在火车站乘 13 或 2 路汽车在通江街下车往回走，或 21 路汽车在高谊街下车。
大庆一店址：大庆市让胡路区油田服务中心裙房
电话：0459－5984878　联系人：高华
大庆二店址：大庆市东风新村经五街 6 栋 1 号
电话：0459－6392130　联系人：王浩



北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

特价销售各类游戏(套)机送保修卡

土星 SS(原装 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 20 种游戏 + 16 倍记忆卡 + 加速卡) = 1400 元 邮费 60 元 单机 980 元,邮费 40 元
索尼 PS(原装 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 20 种游戏 + 记忆卡 + 金手指) = 1500 元 邮费 60 元 单机 1190 元,邮费 40 元
特别推荐:次世代电玩发烧有源音箱 298 元/对 邮费 30 元
GB 普通手掌机(原装 + 手柄 + 电源 + 皮套 + 放大镜 + 4 节电池 + 30 合 1 以上合卡(任选) + 专用耳机) = 388 元 邮费 30 元 单机 288 元 邮费 20 元
GB 超薄手掌机(原装 + 手柄 + 电源 + 皮套 + 放大镜 + 2 节电池 + 30 合 1 以上合卡(任选)专用耳机) = 418 元 邮费 30 元 单机 315 元 邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装 + 电源 + 2 节原电池 + 手柄 + 皮套 + 放大镜 + 彩色卡 28 合 1+ 专用耳机) = 818 元 邮费 30 元 单机 620 元 邮费 20 元
世嘉 MD Ⅱ 型机(双制式 + 电源 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 制转盒 + 视频线 + 卡) = 170 元 邮费 30 元 单机 135 元 邮费 20 元
DC 主机(手柄 + AV 线 + 电源 + VR 战士 3) = 3380 元 邮费 50 元 超任盘 5 张套/100 元 邮费 10 元
北京总代理:超任光盘一体机(送 5 张盘) 1200 元 邮费 50 元 超任美版主机 260 元,邮费 20 元

凡在本店购买次世代配件满 55 元者均送软件,买主机送会员卡,另有 PS 生化危机 1、2,寄生前夜,燃烧战车,寂静岭攻略书均每本 28 元 免邮费

次世代周边

本月特价区		SS/PS 遥控手柄(2 支装)	均 155 元	SS 光头(原装 JVC 或三洋)	110 元	PS/SS 四分插(同时 4 人玩)均	148 元
SS 光线枪(专用)	28 元	PS 8 倍记忆卡(同存 120 个节目)	80 元	PS/SS 制转	均 50 元	SS 原装 16 倍记忆卡	110 元
PS 8 倍液晶显示记忆卡	85 元	PS 原装振动手柄	140 元	PS/SS 电影卡	260/480 元	超任手柄	28 元
PS 记忆卡(组装)	28 元	PS/SS 组装手柄	均 15 元	PS/SS 两用电源	20 元	PS 鼠标	78 元
PS 记忆卡(原装)	88 元	PS/SS 记忆手柄	均 120 元	PS/SS 对战线	25/35 元	PS7 针电源板	180 元
PS 原装手柄	38 元	PS/SS 格斗摇杆	均 98 元	PS/SS AV 线、RGB、S 端子线	均 30 元	配件邮费 10 元/个	
PS 组装振动手柄(五色)	89 元	PS/SS 金手指全集	均 48 元	PS/SS 连发可调手柄	均 45 元	太空Ⅷ · 古墓 3 攻略书	35/55 元
PS 金手指全中文(赠密技册)	70 元	PS/SS 两用振动枪(可玩化解危机)	78 元	SS4M 加速卡(全兼容)	80 元	预订土星新老游戏软件	

凡在本店购买 GB 卡满 65 者均送 GB 电源或摇杆手柄 1 个(任选)满 120 元,送 GB 专用耳机 1 个,另无论在哪买的 GB、FC、MD 卡均可在本店交换,若在本店购买,可免费交换。

GB 配件
普机配件:皮套 15 元,放大镜 20 元,电源 12 元,手柄 15 元,对打线 18 元,屏幕膜 18 元,充电器(送电源)65 元
薄机配件:皮套 15 元,放大镜 25 元,电源 15 元,手柄 20 元,对打线(薄对薄或对普通机)45 元,充电器(送电源)75 元。
彩机配件:皮套 20 元,放大镜 25 元,电源 20 元,手柄 20 元,对战线(彩对薄或对普通机)45 元,充电器(送电源)75 元。
GB 专用立体声耳机 65 元,配件邮费 10 元/个 。GB5 合 1 攻略书 30 元。 GB3 合 1(液晶放大镜 + 音箱 + 手柄)78 元

GB 卡价目表

新卡推荐:此竖栏均对应彩色 GB 机		13 合 1(对应彩色 GB,口袋 1、2、3、4,口袋收藏品、太空战士)	198 元
37 合 1(格斗学园 + 陆海空 + 口袋黄)	180 元	12 合 1(对应彩色 GB,勇者斗恶龙 + 陆海空 + 大富翁)	198 元
26 合 1(96 格斗 + 侏罗纪 3 + 泡泡龙 3)	98 元	11 合 1 机器人大战中文 + 吞食中文 + 魔界塔士 3)	148 元
19 合 1(96 格斗 + 饿狼 3 + 花木兰)	98 元	11 合 1 (太空战士 4 中文 + 吞 3 中文 + 三国中文)	120 元
20 合 1(洛克人 1、2、3、4、5 + 玛莉医生)	98 元	8 合 1(96 格斗王 + 热血高校 + 热血硬派)	48 元
24 合 1(萨乐达 DX + 罗德岛战记 + 口袋黄)	188 元	29 合 1(96 格斗 + 口袋怪兽 + 超魔神英雄 + 吞食中文)	198 元
38 合 1(陆海空大战 2 + 勇者斗恶龙 + 恶魔城)	188 元	10 合 1(96 格斗 + 95 格斗 + 饿狼 3)	88 元
120 合 1(饿狼 3 + 格斗 96 + 侏罗纪 2)	98 元	21 合 1(96 拳王 + 侍魂 3 + 95 格斗王)	95 元
32 合 1(96 格斗 + 天使之翼 + 双截龙 2)	98 元	12 合 1(饿狼 3 + 恶魔城 3 + 魂斗罗 6)	68 元
		17 合 1(96 格斗 + 灌篮高手 + 热血高校)	65 元

26 合 1(96 格斗 + 快打旋风 2 + J 联盟) 88 元
27 合 1(饿狼 3 + 96、95 格斗 + 快打旋风 2) 180 元

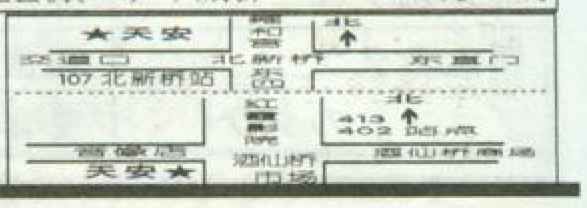
GB 卡:口袋妖怪(黄)38 元,勇者斗恶龙,太空战士 4 中文(均对应彩色 GB)60 元,花木兰 38 元,97 格斗王 68 元,四驱车Ⅲ 35 元,电车 40 元,口袋妖怪(紫)70 元,石中剑 75 元,吞Ⅲ中文 30 元,第二次机械人大战中文 30 元;口袋妖怪 1、2、3 代,口袋恋爱,牧场物语,RB 饿狼Ⅲ,篮球飞人,98 法国世界杯,真实谎言,16 人街霸,音速 6,斩红狼,96 格斗王,三、二四驱 1、2 代等一律 28 元。

MD 卡 **世嘉 MD 卡(种类多,价格廉,如全中文(铁木真、吞食 3、水浒、三国 5、梦幻模拟战 2、大航海时代 2,均 55 元);动作卡(98 格斗王 50 元、魔法泡泡龙 55 元),爆笑三国 88 元,超级大富翁 78 元,其他卡参照北京市场极低价格即可,另免邮费。**

专业二手货市场,本店系二手货指定回收、销售中心,并可交换新旧主机,备有各种二手货照片 5 元/张,并高质量、快速度,精修次世代主机。二手 GB 机暂已不对外地邮购,请谅解!

商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费	商品名称	新旧程度	价格	邮费
14吋索尼电视(P制)	七成新	550元	100元	索尼 PS 机	九成新全配置	900元	50元	世嘉台湾机	六至九成新	70-100元	30元	索尼 CD 机(随身听)	七成新	600元	30元
27吋索尼(纯监带 RGB、S端子荧光显示)		1680元	80元	超任套机(32M)	九成新全配置	850元	50元	索尼 VCD 机	九五成新	490元	70元	3DO	八成新	350元	50元
29吋索尼(彩监N制带RGB、S端子)	七成新	1680元	140元	GB 手掌机	九成新	200元	30元	土星(JVC 光头)	九成新全配置	850元	50元	N64 光碟机(VCD 功能)	九五成新(赠盘)	1800元	50元
6吋彩监(N/P双制可看电视)	全新	480元	80元	世嘉日本原装机	八成新全配置	280元	30元	N64 主机	九五成新	800元	50元	1NECPC 光盘机	八成新	850元	60元
14吋松下(彩监N制)	八成新	460元	80元	白土星(三洋光头)	六成新	680元	50元	3DO 电影卡	九成新	680元	30元	索尼随身听	七成新	260元	30元
25吋索尼(彩监N制)	七成新	1280元	140元	GB 超薄机	九成新	245元	30元	超任光碟机	八成新	650元	80元	电脑套机(586)	八成新	3800元	200元

以上 GB 卡邮费 10元/盘,购 2盘以上邮费免收。欢迎来信来电索取各种目录(包括二手货、PC 软件)。超任拷贝,3元/张,凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073
北新桥门市地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥门市地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。

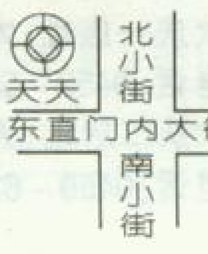


天天 游戏专卖

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 金手指卡、书一套	65 元	15 元	SS 真说 · 梦见馆(原版)	60 元	免邮费
PS 真 HORI 摇杆	165 元	免邮费	SS 自由搏击(原版)	60 元	免邮费
PS 南梦宫原装枪	175 元	免邮费	SS 狼人威力(原版)	180 元	免邮费
PS 15 格全芯片记忆卡	65 元	免邮费	SS 月花雾幻谭(原版)	200 元	免邮费
PS 组装 15 格记忆卡	25 元	10 元	SS 幽灵	100 元	免邮费
PS 鼠标	85 元	15 元	SS 春风战队(原版)	200 元	免邮费
PS 纯原装手柄(与随机手柄相同)	50 元	15 元	SS 电脑天使(原版)	200 元	免邮费
PS 原装振动手柄	140 元	15 元	SS 武士道烈传(原版)	245 元	免邮费
PS 制转 N - P	40 元	15 元	N64 007 黄金眼	500 元	免邮费
PS 遥控手柄(双)	185 元	20 元	N64 超级马里奥	500 元	免邮费
SS、PS 电源	15 元	15 元	N64 马里奥赛车	500 元	免邮费
SS、PS AV 三分插	40 元	15 元	N64 98 国际超级明星足球	500 元	免邮费
SS、PS 原装 AV 线	25 元	10 元	N64 电流棒	180 元	免邮费
PS 专用振动方向盘	290 元	20 元	N64 萨尔达传说	650 元	免邮费
SS、PS S 端子线	25 元	10 元	太空战士 8 攻略书(送游戏一套)	80 元	免邮费
彩色 GB 手掌机(送卡、皮套)	680 元	20 元	生化危机Ⅰ + Ⅱ 攻略书(送游戏一套)	65 元	免邮费
DC 原装手柄	300 元	10 元	古墓丽影Ⅲ(PS、PC)攻略书(送游戏一套)	70 元	免邮费
DC 原装记忆卡	300 元	10 元	古墓丽影Ⅲ(PS 专用)攻略书(送游戏一套)	55 元	免邮费
PS 主机专用包(黑色)	50 元	20 元	寄生前夜攻略书(送游戏一套)	60 元	免邮费
DC VR 战士Ⅲ(3D 格斗)	500 元	免邮费	星之海洋攻略书(送游戏一套)	65 元	免邮费
DC 世嘉拉力Ⅱ(赛车)	500 元	免邮费	莱盖亚传说攻略书(送游戏一套)	60 元	免邮费
DC 神机世界(RPG)	500 元	免邮费	梦幻传说攻略书(送游戏一套)	60 元	免邮费
DC 蓝刺(AVG)	500 元	免邮费	大航海时代Ⅱ攻略书(送游戏一套)	65 元	免邮费
DC 索尼克(ACT)	500 元	免邮费	武藏传攻略书(送游戏一套)	65 元	免邮费
SS VR 战士Ⅱ(原版)	60 元	免邮费	拳皇 98 格斗技钻研(送正版 VCD—香港游戏志特别奉献)	85 元	免邮费
SS 格斗之蛇(原版)	60 元	免邮费	PS、SS、N64 九八年版金手指宝典	55 元	免邮费
SS 世嘉拉力(原版)	60 元	免邮费	小霸王、步步高、裕兴、中瑞		
SS VR 特警(原版)	60 元	免邮费	多功能电脑语音复读机	195 元	免邮费

本店还备有大量价格低廉之日本动画 VCD 宫崎骏名作国语 VCD 及日剧。欢迎来函索取价目表(附写清地址、贴足邮票的信封及三元钱)。

地址:北京市东城区东直门内大街 149 号(乘 106、107 路电车东内小街下车,24 路东直门内大街下车) 邮编:100007
收款人:汤卫民 电话:(010)84010216
通州区店:新华大街潞州商城一楼 联系人:田英珍



浙江义乌 三颖电器商行

游戏机专业批发

PS 索尼机:7500、7501、7502、7503
5903 型(带 VCD 功能)
任天堂 GB 手掌机:超薄 GB 机,荧光 GB 机,彩色 GB 机,并有卡带三百余种。
世嘉 16 位彩色手掌机(可外接手柄,连接电视用)
世嘉Ⅱ型 16 位机(单制式、双制式)
各种 8 位机,电脑学习机。

以上品种相关配件及卡带品种齐全,价格特优;本店还设有专业技术人员进行调试及维修。

欢迎各新老顾客来人、来电洽谈批发业务。
义乌批发 地址:义乌市稠州中路 92 号
电话传真:0579—5535396、5539523、9009835
联系人:徐桂生 邮编:322000
广州批发 电话:020 - 81857059

北京皇金荣游戏兵团（批发销售中心）

顾客就是上帝！
皇金荣＝实力＋信誉

专业维修次世代游戏机，100%成功！

原装索尼骷髅机（五色）时价（数量有限，欲购从速！）

原装SONY套机：960元；（手柄、AV线、直读、保修卡、会员证）全国特低价，数量有限！免邮费
原装SONY套机：1120元；（7000型）原装双透明手柄＋双记忆卡＋直读＋电源＋AV线＋保修卡＋永久会员卡 邮费40元
原装SONY套机：1180元；（5501型）原装双透明手柄＋双记忆卡＋直读＋电源＋AV线＋保修卡＋永久会员卡 邮费40元
原装土星套机（JVC光头、手柄＋直读＋AV线＋电源线＋保修卡＋会员证） 880元 邮费35元
原装PS机＋原装记忆卡＋双手柄＋电源＋AV＋直读＋保修卡＋永久会员卡＝1020元 邮费40元
原装PS机＋原装记忆卡＋双手柄＋电源＋强力中文金手指卡＋PS专用光枪＋无须引盘纠错王电影卡＋永久会员卡＝1515元 邮费40元

皇金荣应有尽有

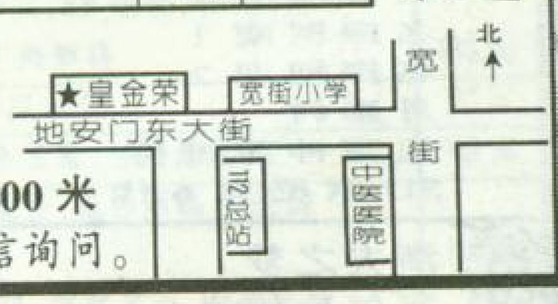
何劳您东奔西走

面向全国高价回收二手次世代游戏机！ **世嘉新主机（128位）DC：2380元**

PS配件	价格	邮费（元）		价格	邮费（元）		价格	邮费（元）
原装振动手柄	120	20	原装带吸盘飞行大摇杆	155	20	超级金手指卡（200组密码）	55	15
原装骷髅振动手柄	115	20	带吸盘飞行大摇杆	75	20	超级原装记忆卡	100	15
原装手柄	48	12	加强型豪华制转	45	10	超级樱花记忆卡（双IC）	88	15
原装彩色手柄（五色）	40	12	超级制转2合1	55	10	超级超强力记忆卡	68	13
原装彩色格斗手柄（五色）（日）	38	12	日产通用大制转（可用VCD卡）	150	20	原装台式专用大摇杆	160	30
原装彩色格斗手柄（港）	38	12	**PS专用VCD卡（带金手指）**	500	20	加强型豪华制转	45	12
原装3D手柄	50	15	**PS纠错王电影卡（无须引盘）**	450	20	新4兆加速卡（对应全部游戏）	68	15
强力中文金手指卡＋秘技书	80	15	**PS专用VCD卡（新2.0版本）**	350	20	原装专用光枪	180	15
强力中文金手指卡（内存二百组密码）	40	15	**铁拳3专用大摇杆**	250	30	原装电影卡	450	30
原装专用光枪（日）	178	17	**生化危机原装专用手柄**	260	30	AV转接器	50	20
原装专用光枪（港）	130	17	SS、PS、N64带振动方向盘（带档）	450	30	PS、SS双用手枪	80	30
原装手柄四分插（日）	320	20	PS专用振动方向盘	380	30	PS、SS双用小蜜蜂光枪	90	20
原装手柄四分插（港）	230	20	台式专用大摇杆	190	40	SS、PS双用振动手枪	98	20
超级红外手柄2只装（日）可当电视遥控器	220	20	原装双用振动大手枪	120	25	原装液晶GB机	430	25
			原装鼠标	100	25	原装超薄GB机	340	25
超级红外手柄2只装（港）	150	15	SS配件			原装彩色GB机（日）	650	25
原装记忆卡（IC）	90	10	原装手柄	55	10	GB放大镜	18	10
原装60格彩色记忆卡（IC）	85	10	原装3D手柄	120	12	GB对战线	13	10
仿真记忆卡	35	10	强力连发格斗手柄	30	10	GB电源	13	10
120格记忆卡（3IC）	100	10	多功能格斗手柄（可换三种摇杆）	45	13	GB原装照相机	550	20
透明彩色记忆卡（IC）	50	10	强力金手指卡（赠书）	85	15	GB原装打印机	550	20

皇金荣给您购物新环境！ ★凡来店购主机者凭发票报销20元车费。

地址：（邮购、汇款）北京市东城区地安门东大街65号
邮编：100009 收款人：李维隆（先生） 电话/传真：（010）84014872（批发）
乘车路线：58路皇城根北口，112路亮果厂，13路锣鼓巷，2路，104路，108路（宽街下）宽街路口西200米



欢迎各地玩友，同业人士来电、来人洽谈业务。购机者请付上您的联系电话！！如有问题请来电垂询，勿写信询问。

沈阳·小陆游戏机专营店（家用游戏机批发中心）

★**原装索尼机**：（电源＋手柄＋AV线＋直读）7501型（原碟）1180元；7502型1200元；7500型1200元；7003型1200元；5903VCD型1600元邮费50元。★**全新土星白机**：（亚洲版：220V，手柄＋电源＋AV线＋直读）850元，邮费50元。★**世嘉128位新主机Dreamcast**：原装配置2680元，邮费80元；DC原柄280元/支，记忆卡280元/支，邮费30元/支；DC原版碟：VR战士Ⅲ，世嘉拉力，索尼克等550元/张，邮费30元/张；★**日本原装二手N制彩电**（品牌有日立、夏普、松下等，质量保证、代办托运、木箱包装、安全可靠，29吋/25吋/14吋售价：1250/920/450元；另有东芝火箭炮（重低音），索尼特丽珑29吋/25吋1380/1050元，全新5.5吋N－P双制纯平面直角彩监380元/台 邮费30元/台。如欲邮购请告之到货火车站名，联络电话。★**专业维修**：主板、光驱、电源板、直读等（本店售出商品、维修费用减半）。★**动画VCD、PS、GB、MD目录**：3元/份，请付回邮信封。★**攻略精装单行本**：太空战士Ⅷ 35元/本，盗墓者Ⅲ 50元/本，生化危机Ⅰ、Ⅱ合订本50元/本。 **（李一平、徐文清、陈程艺、董伟国、刘晓阳等玩友速与本店联络。）**

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SS 2M/4M全对应加速卡	35/75	PS原装时空枪/振动踏板时空枪	160/170	SS、PS、N64三用普通/振动脚刹方向盘	320/370	N64主机（原柄＋电源＋AV线）	900
SS原装/组装手柄	75/15	PS原装/仿原装（15格）记忆卡	60/25	PS原装背包（黑色）/联机线	45/15	N64光碟机（送三张金碟）	1500
SS全新JVC/三洋光头	105/120	**PS 120格/30格记忆卡**	70/45	万用AV彩色打印机/暂停器	350/65	N64光碟机（邦谷VCD型）	1860
SS 8M樱花记忆卡	80	PS飞行摇杆/PS四分插	75/130	GB音箱放大器/立体声耳机	30/25	N64振动卡/记忆卡	85/75
SS彩色双振格斗柄	100	SS金手指/PS中文金手指（99新书）	65/65	GB用充电电池组（普通/超薄）	65/60	N64振动、记忆合卡/专用变压器	110/180
PS无线遥控手柄（对）	140	SS、PS街机双人大摇杆/（邮费）	195/40	超任手柄 普通/透明连发	20/30	N64通用金碟1－6张（套）	280
PS通用长线/全新光头	260/330	SS无线/PS有线大摇杆（单人）	100/120	超任双线变压器/专用制转	30/60	N64原装/仿原装/组装手柄	220/130/85
PS原装/组装手柄	45/15	SS、PS仿原装光线枪	35/50	超任金碟5张/AV线	100/15	N64光碟机用原版开机卡	180
PS连发五色格斗柄/鼠标	35/60	SS、PS制转/豪华制转	35/45	MD 彩掌机专用电源	15	PS 99新版16开金手指书	30
PS绝招王/HORI格斗手柄	70/70	SS、PS双用化解危机振动枪	75	MD飞行摇杆（对应米格－29雷电等）	30	PS通用双立体声耳机（爱娃）＋放大器	80
PS原装/彩色双振手柄	140/90	SS、PS S端子/RGB线	15/25	MD 16位彩掌机（送电源）＋邮费	520＋30	世嘉五代双制机Ⅰ型/Ⅱ型	150/125
PS VCD电影卡 普通/金手指	270/290	PS单用/振动脚刹方向盘/邮费	270/290/40	GB普通（组）/普（原）/超薄/彩色	260/295/320/640	**特别推荐世嘉五代Ⅲ型机**	175

邮购主机类50元/件；大件类：如双人摇杆、方向盘、打印机等40元/件，普件类15元/件；每100元加保价费1元，邮购请从邮局汇款，附言栏注明所购物品说明。

动画VCD目录：新世纪（剧）2CD；浪客剑心（剧）2CD；浪客剑心10CD；橙路2CD；橙路24CD；超时空可有记起爱2CD；超时空要塞Ⅱ 3CD；超时空加强版4CD；幽幽白书2CD；圣子到12CD；足球小将（剧）5CD；侍魂1CD；鬼神童子1CD；超时空要塞TV版12CD；高达袭击的夏亚2CD；97、98拳皇各2CD；街霸2CD；罗德岛战记（剧）2CD；攻壳机动队2CD；电影少女3CD；樱花1～4集4CD；五星物语1CD；七都市物语1CD；魔法公主2CD；爱的呼唤2CD；天空战记3CD；太空战士Ⅷ 1CD等；音乐CD：太空战士Ⅷ 4CD；樱花系列，橙路系列，超时空系列，灌篮高手系列，太空战士系列，纯爱手机系列，宫崎峻歌集，攻壳机动队，乱马1/2精选全集，新世纪系列等，价格电询邮费15元/20片以内。

地址（汇款）沈阳市铁西区南八中路78号 收款人（联络人）：陆红疆 邮政编码：110023 邮购联络人：张小姐 陆先生
电话（传真）：024－25850632（8:00～20:00） 024－25846204（21:00～22:00）
乘车路线：南站乘601路公共汽车至“保工街”站下车即是；北站乘604路公共汽车至“保工街”站下车沿保工街南行至八马路左转即是；五爱市场乘207路至“八马路”站下车沿八马路西行到保工街；南塔乘11路无轨电车“保工街”站下车，沿保工街南行至八马路左转即是。

全场特卖

北京游戏广场邮购价目表 （冠杰公司）

套餐特卖区（套餐邮费 50元）

- 经济型:PS主机+双组装手柄+电源+原装记忆卡=零售合计~~1365~~元,套餐价 1196元。
- 实用型:PS主机+双原装手柄+电源+原装记忆卡=零售合计~~1425~~元,套餐价 1236元。
- 小康型:PS主机+原装手柄+HORI手柄+原装记忆卡+电源+中文金手指卡=零售合计:~~1471~~元,套餐价 1296元。
- 豪华型:PS主机+原装手柄+原装记忆卡+振动手柄(或大摇杆)+中文金手指+电源+书=零售合计~~1565~~元,套餐价 1466元
- 5904型:PS主机(VCD3.0功能)+原装记忆卡+振动手柄(或大摇杆)+金手指+书+电源=零售合计~~1923~~元,套餐价 1766元
- 发烧友型:PS主机+Ⅱ型功放器+振动手柄(或大摇杆)+原装记忆卡+金手指+书=零售合计:~~2123~~元,套餐价 1896元

主机特卖区（主机邮费 50元 GB机邮费 20元）

- PS 7000 型套机(手柄+电源+记忆卡+AV线+直读+会员卡)1180元(日版)
- PS 7501 型套机(手柄+电源+记忆卡+AV线+直读+会员卡)1220元(美版)
- DC 128位(日版)游戏机(手柄+记忆卡+电源+正版盘2张+AV线+网卡+上网盘) 3450元
- GB“夜用型”超薄彩色手掌机(可自调颜色) 690元　GB彩色手掌机 610元
- GB“迷你”型超薄手掌机(五色兼容彩卡) 310元　GB标准厚机 270元

GB单卡特卖区（GB卡邮费一盘5元，两盘以上10元）

第二次机器人大战(中文版)	37	吞食天地3(中文版)	27	恶魔少年	30
饿狼3代(特别版)	24	梦游美国(巡回版)	32	风中情缘	32
四驱车Ⅰ	27	核金弹头2	32	狮子王	24
四驱车Ⅱ	27	花木兰演义(电脑版)	29	机器猫2	28
四驱车Ⅲ(黄金版)	50	战国美少女(电脑版)	45	电车GO2(PS版)	32
口袋妖怪(红)	27	大金刚3	27	泡泡龙4	28
口袋妖怪(绿)	27	世界英雄2(完美版)	25	侏罗纪3迷失的世界(中文版)	80
口袋妖怪(青)	27	太空战士4之最终幻想	45	牧场物语	35
口袋妖怪(比卡丘)	45	大贝兽物语Z	28	爆钓日本列岛	30
斩红郎之剑客指南	28	96格斗王(街机版)	24	热血高校	28
97格斗王(黄金版)	70	98新战斗国家(PS版)	38	乱马——格斗篇	28
FIFA98	24	三国志霸王的大陆(中文版)	38	乱马——乱舞篇	28
98实况足球3(PS版)	27	三国志3	28	幽游白书全集	48
鬼太郎	27	七龙珠	25	玩具总动员	24
超级玛里奥2	32	篮球飞人2	27	热血新纪录	28
天外魔境2	29	阿拉丁传说	24	热血进行曲	28
名探柯南1	27	暗黑封印1+2	30	星际战争	28
名探柯南2	28	动物乐园	29	鸡蛋仔俱乐部	26
月影村	27	NEC坦克大决战	29	恐龙蛋	26
超魔神英雄传	32	米达机器人2	34	游戏王(PS版)	55
3D索尼克6代	26	口袋里的情人	33	98职业棒球大联盟	30

GB彩卡

渔夫之梦	75	勇者斗恶龙(送三国志、柯南)	65	3D陷井(AVG)	72
塞尔达传说	58	罗德岛战记	54	麻雀王	72
陆海空大战2	58	口袋妖怪6代	75	天狗党之逆袭	65
炸弹人(PS版)	58	能量之皇(ACT)	75	毁灭世界	65

本月特价（限会员 免邮费）

- PS/SS原装HORI大摇杆(带连发、吸盘) 150元　PS原装手柄(日产,保用一月) 40元
- PS 3.01VCD卡(无须引盘,兼容DVCD、CVCD、CVD) 360元　SS新型4MB加速卡(全对应) 60元

游戏资料区（本区免邮费）

- 《中国玩友通讯录》——大量玩友资料,二手货信息及游戏周边产品介绍 38元
- 《PS软件邮购目录》——千余种PS游戏,类型介绍,圆您一个梦。10元
- PS/SS金手指书2(98年11月)30元　PS金手指大全3(99年3月)40元
- 98金手指年鉴(SS、PS双用)60元　FF8寂静岭,盗墓者3全中文攻略均40元

配件特卖区（购物满100元送炸弹人玩具）

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS组装白手柄	12	10	SS、PS金手指年鉴	60	10	PS仿原装记忆卡(芯片记忆)	30	10	PS、SS AV线	22	10
SS豹三手柄(送手柄摇杆)	55	15	电脑六键手柄(无须安装盘)	75	10	PS组装记忆卡(电池记忆)	18	10	PS、SS S端子线	22	10
SS原装记忆卡(日产)	110	10	PS组装手柄(国产)	12	10	PS限定版记忆卡(五色)	35	10	PS、SS 对战线	22	10
SS原装记忆卡(港产)	80	10	PS仿原装手柄(港产)	15	10	PS中文金手指卡(截动画内存150组密码)	48	10	GB放大镜(薄厚双用)	20	10
SS豪华制转(送RF线)	48	10	PS原装手柄(日产)	45	10	PS毫华制转(送RF线两组输出)	48	10	GB摇杆(厚、薄机用、五色)	18	10
SS4MB加速卡(全兼容)	70	10	PS连发格斗手柄(慢动作)	30	10	PS简装制转(送RF线两组输出)	38	10	GB贴膜	15	10
SS仿原装光枪	28	10	PS HORI格斗手柄(蓝、白、黑、透、灰)	28	10	PS飞行摇杆(带吸盘)	80	15	GB对战线	15	10
SS/PS HORI原装大摇杆(日产)	180	20	PS豹三手柄(送手柄摇杆)	60	10	PS VCD卡(2.0版无须引盘)	260	20	GB电源(薄、厚、彩机)	15	10
SS原装手柄六分插	185	20	PS骷髅振动手柄(双马达)	140	20	PS VCD卡(3.01版无须引盘)	380	20	GB皮套(薄、厚、真皮)	18	10
SS原装3D球形手柄	125	20	PS原装记忆卡(日产保半年)	110	10	通用AV四分插(新款、熊本城)	35	10	GB彩机专用皮套	25	10
SSJVC光头(日产)	130	20	PS原装记忆卡(马产)	70	10	PS、SS、N64方向盘(双震、带档)	420	30	GB彩机专用放大镜	25	10
SS三洋光头(日产)	150	20	PS原装透明记忆卡(日产保半年)	115	10	PS、SS、N64方向盘(半圆)	250	30	次世代攻放器Ⅱ型	580	20
SS金手指卡(内存150组密码)	48	20	PS/SS双用小摇杆(带连发)	95	15	PS、SS双人仿街机手制台	280	50	PS、SS双用振动枪(化解危机)	110	20
SSVCD卡(原装3.0版)	440	20	双用仿街机振动枪(脚踏板)	130	15	PS原装鼠标器(送对应游戏)	115	15	PS中文金手指2型(5903等可用)	58	10

承诺栏

您只需一次购买物满100元,即可获得本公司会员卡,外埠会员购物时免邮费(需注明会员号、姓名)
在本公司购机者请注明联系电话,以便售后服务,现特设消费者投诉电话:(0)1391199244
本公司所邮物品均上保险,如在邮购途中出现意外,负责赔偿一切损失。

注:1. 由于邮购业务量大,请来信者自备回邮信封及邮票,望玩友谅解。
2. 本公司现货批发游戏机及配件,专业为各游戏机房配货。专业维修次世代游戏机
3. 高价位收购各种32位游戏机,提供以旧换新业务,并可互换二手货。

公司(邮购汇款)地址:北京市宣武区右安门内大街丙12号(冠杰公司) 收
邮编:100054　乘车路线:61路、59路、19路南樱桃园站下车马路东
业务电话:(010)63522272　赵小姐　批发电话:01301239442　刘先生

超酷合卡 北京千里马游戏行邮购价目表 全面登场

敬请注意：以下邮购价格只适用于邮购，门市零售价格以门市标明价目为准。

千里马校庆特卖：(4月5日～5月5日)原装口袋超薄 GB 机 只售 295 元/台 邮费 15 元/台 (需购卡、优惠卡无效)

玩友必备：港版五合一攻略本(200 页，含月影村、口袋妖怪、四驱车、魔界塔士 3、吞食天地，详细攻略及全部图鉴)只售 20 元/本 邮费 5 元

★GB 套餐 A:GB 普机 + 皮套 + 手柄 + 放大镜 + 电源 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 358 元(邮费 20 元)

★彩色 GB 套餐:彩色超薄机 + 电源 + 专用皮套 + 专用放大镜 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等) 热卖价 688 元(邮费 20 元)

★GB 套餐 C:GB 口袋超薄机 + 皮套 + 放大镜 + 电源 + 手柄 + 超强 34 合一(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 378 元(邮费 20 元)

GAME BOY 卡精品大推荐：(均可办理换卡服务，方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 295 元/台，彩色超薄机 628 元/台，金银版"夜光"超薄手掌机 435 元/台 (豪华限定版，20 小时超省电) 邮费 15 元/台

凡从本行购 GB 卡，即赠价值 200 元 GB 优惠卡；购卡 100 元以上，只需多加 9.9 元，即可获赠《侏罗纪公园》或者《阿拉丁》其中一盘

大惊喜：☆口袋妖怪・紫(国人设计动作版全新推出)78 元 ☆97 格斗天王只售:73 元 ☆太空战士 4 中文版(期待大作重拳出击)只售:53 元 ☆数码怪兽中文版 只售 73 元 ☆口袋妖怪完全限定版(8M 黄版・完全图鉴) 只售 43 元 ★勇者斗恶龙(怪兽篇・16M)只售 63 元 第二次机械人(中) 只售 38 元 ★98'实况足球世界杯(PS 全面移植，上佳操作感) 只售 33 元

卡名	内容	价格
金榜格斗天书 27 合一(64M)	RB 饿狼，96 王，侍魂，街霸 2，世界英雄 2，95 王，七龙珠，幽白 4，篮球飞人全国版，狮子王，洛克人 5，美少女 R，滑稽 NBA，轰炸人 3，列车杀人事件，3D 音速，天使之翼，魂斗罗 2，忍龟 3，蜡笔小新 5，机器猫 2，忍龟 2，菲力猫，冒险岛 2，口袋麻将，弹珠台俱乐部	183 元
千里马 13 合一(64M 金钻版)	太空 4(中)，侏罗纪 3(中)，勇者斗恶龙(怪)，口袋(黄)，英雄骑士传，第二次(中)，口袋恋爱 2，大富翁，天外魔镜 2，游戏收藏品，口袋(红)，口袋(绿)，口袋(蓝)	183 元
千里马 12 合一 64M 银钻版)	太空 4(中)，恶玛莉 RPG(15M)，陆海空大战 2，英雄骑士传，勇者斗恶龙(怪)，口袋(黄)，大富翁，第二次(中)，吞食(中)，音速 5，玛莉 64，土星泡泡龙	183 元
千里马 37 合一(64M 暴风版)	98 格斗学园，陆海空大战 2，时空大冒险之未束篇，恶玛莉 RPG(15M)，小叮当 DX，口袋妖怪(黄)，96 王，三国志(中)，妖精物语，咸蛋超人，洛克人 3，美少女 R，幽白 4，剑勇传说，弹平，炸弹人 3，音速 5，热血足球，双截龙 2，雪人兄弟，俄罗斯，麻雀，推金，打砖块，玛莉医生，保龄球，太空侵略者，矿王，扑克小子，水管工人，仓库番 2，平安京怪兽，坦克，越野机车，空手道，炸弹杰克	183 元
千里马 24 合一(64M 怒涛版)	98 格斗学园，英雄骑士传(罗德岛战记)，时空大冒险，萨尔达传说 DX，口袋(黄)，陆海空大战 2，悟空激斗，篮球飞人全国版，机器猫 DX，疯狂大射击，96 王，热血时代剧，金太郎，泡泡龙 3，彩虹岛，躲避球，兔宝宝闯通关，菲力猫，双截龙，魂斗罗，蝙蝠侠，冒险岛 2，所罗门，大力水手	183 元
千里马 29 合一(64M 豪情版) *顶尖游戏 一网打尽*	口袋妖怪特别版(黄)，热钓巴斯鱼，超魔神英雄 2，口袋恋爱 2，桃太郎电铁 3，吞食中文，第二次中文，三国中文，RB 饿狼，96 王，列车杀人，陆海空，隐忍，沙特传说，阿蕾莎，雷光电士，太空 3，神剑无敌，音速 5，雪人，唐老鸭，激龟子，超音鼠，上海麻将	183 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红)，正宗 96 王，月影村的怪物，太空 3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人 5，三国志中文版，魔法骑士 2	113 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2，金牌玛莉 2，J 联盟，女神转生 2，三国志，信长，吞食，大决战，隐忍 5，复活邪神，魔法阵，第二次，GB 长廊，圣剑传说	113 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2，家庭战争，大金钢，95 格斗王，银河战士 2，第一次机械人大战，浪漫沙加 2，雷光战士 2，斗人魔镜传，鬼神降临 4，王国物语，SD 战国传 2，沙特传说，阿雷沙 3，圣斗士星矢，鬼神降临 1	113 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2，雷光战士，魔界塔士 3，SD 机动战士外传，魔法骑士 2，三国志，SD 战国传 3，玛莉兄弟 3，天使之翼，篮球飞人，吞食天地，幽白 4，达菲鸭，热血物语，美少女战士，蜡笔小新 4	113 元
新千里马 10 合 1(创新版 32M)	牧场物语，坦克司令官，大贝兽物语，口袋妖怪大竞赛，头文字 D 外传，阿佛列鸡物语，口袋收藏品(10 项)，98 大海战陆海空大战，正宗 96 王	113 元
千里马 14 合 1(钻石版 32M)	吞食中文版，第二次中文，口袋恋爱，口袋(蓝)，超级杀人事件，口袋轰炸队，机械人外传，金太郎，打蟑螂，四驱车，三国志(中)，子熊物语，打地鼠	113 元
花木兰 19 合一(16M)	RB 饿狼，花木兰(热门动画游戏)，96 格斗王，飞龙拳外传，樱桃小丸子，魂斗罗 6，绝对无敌，越野机车，大富翁扑克	53 元
超强 22 合一(16M)	98 法兰西足球，96 格斗王，95 格斗王，玛莉 64，热血足球，精灵，智商 180，逃狱金钢，坦克，智慧方块，南北拳	53 元
热血 17 合一(16M)	96 格斗王，热血躲避球，热血进行曲，热血足球，热血新纪录，热血排球，热血硬派，热血小子，快杰洋枪，役满，俄罗斯，玛莉医生，平安京	53 元
RB 饿狼 12 合 1(16M)	RB 饿狼，96 格斗王，土星炸弹人，蜡笔小新 6，机器猫 2，雪山兄弟，米奇老鼠，役满，玛莉，打砖块	53 元
超强 18 合 1(16M)	冒险岛，双截龙，魂斗罗，雪人兄弟，忍者龟，热血硬派，热血足球，忍者龙剑传，碎石战士，明星篮球，雀四郎，硫球岛，泡泡龙，米奇老鼠 2，怒之要塞 2，宾尼兔 2，神龙传，蝙蝠侠 2	53 元
超强 20 合 1(16M)	辛普森家庭，阿达一族，真人摔角，机械战警，独自在家，忍者蛙，终极神鹰，王者之剑，黑白棋，虎克船长，热血高校，泡泡龙，花式桌球，空手道，大力水手 2，机车，母鸡，明星足球，魔界使者，究极虎 2	53 元
超强 25 合 1(16M)	神龙传 2，米奇老鼠 4，泡泡龙 2，兔宝宝，银河武士，顽皮熊，异形对未来战士，国际象棋，怒 4，老鼠旅馆，实况拳击，怪鸭历险记，菲力猫，美人鱼，杰克逊历险，机器猫，星际奇兵	53 元

801 热血足球，热血硬派，热血高校，智慧方块，保龄球，热恋四驱
1401 索尼克 5，玛莉兄弟 4，勇者历险，扑克小子，星际大战，热恋四驱
2401 幽白 4，蜡笔小新 4，四川省麻将，打砖块，智慧方块，挖雷
2701 美少女战士 R，机器猫 2，役满，俄罗斯，扑克小子，打砖块
2501 篮球飞人，蜡笔小新 5，超级坦克，世界杯保龄球，扑克，机车
3001 魂斗罗 6，忍者龙剑传，役满，黑白棋，雀四郎，四川省
3301 N64 玛莉，机械人大战，蜡笔小新 5，勇者斗恶龙，90 坦克
3501 土星泡泡龙，忍龟 3，最后的忍道，保龄球，玛莉医生，智慧方块
3701 米老鼠 4，泡泡龙 2，花式台球，玛莉，役满，玛莉医生，企鹅
4001 剑勇传说，米老鼠，玛莉，役满麻将，玛莉医生，仓库番 2

1201 索尼克 5，樱桃小丸子，音速战士 3，打砖块，智慧方块，玛莉 2
2201 鸟人电影版，魂斗罗 6，闪电坦克，西班牙摩托，扑克小子，俄罗斯
2601 樱桃小丸子，忍龟 3，花式撞球，雀四郎，迷你四驱，超级玛莉
2801 悟空飞翔传，魂斗罗 2，太空侵略者，矿王，打砖块，超级玛莉
2901 幽白 2，蓝精灵，超级麻雀，保龄球，神奇方块，网球
3201 飞龙拳外传，蜡笔小新 4，魂斗罗 2，坦克，炸弹杰克，对对碰
3401 魂斗罗 2，双截龙 2，绝对无敌，98 大海战，玛莉，米老鼠
3601 超斗士激传，魂斗罗 2，实战网球，保龄球，米老鼠，坦克
3801 超级玛莉 6，魂斗罗 6，土星泡泡龙，纸牌风云，90 坦克，太空侵略者

以上合卡 一律 33 元/盘

单卡 (特注:购单卡可使用 GB200 优惠卡)	内容	价格
	RB 饿狼，正宗 96 王，斩红郎，索尼克 3D，大金钢，世界英雄，98 大海战，鸡蛋仔，篮球飞人，七龙珠，阿拉丁，狮子王，侏罗记，土星炸弹人	28 元
	GB 钓鱼，口袋Ⅱ(绿)，口袋Ⅲ(蓝)，忍空，海陆空大战，月影村，98 足球，地下杀人事件，四驱车Ⅱ，口袋恋爱，牧场物语，坦克司令官，美少女麻将Ⅱ，动物收藏品(200 种养成)，暗黑封印 1+2，超魔神英雄，新索尼克小子，大贝兽物语，荣光足球，口袋(红)，花木兰，吞食(中文)	33 元
	口袋怪兽大竞赛，武藏传(PS 版)、超魔神英雄Ⅱ、列车杀人事件、四驱车Ⅲ(8M)、星际战争、化石创世纪、桃太郎电铁Ⅲ、天外魔境Ⅱ、GOGO 少年	43 元

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏，绝无重复，所有文卡均有记忆，敬请注意。另：GB 皮套 20 元/个，手柄 15 元/个，电源 15 元/个，放大镜 25 元/个，对打线 25 元/个，此五种 GB 配件邮费均为 5 元/个，2 个以上邮费 10 元。

实在的换卡方法：(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好，连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时，每盘交纳 20 元手续费 + 包装回邮费 + 差价。
3. 包装回邮费 10 元/盘
4. 若原卡价高于所换卡，差额不退，一盘只能换一盘。
5. **当月广告未登卡带，不再办理换卡。**
6. 卡差价以新一月广告为准。
7. MD.FC.GB 卡种不同，不可互换。(若与划线条件不符，恕不办理换卡。)

(另：请玩友不要用特快专递往回寄卡；寄卡时请用专用邮箱包装，以免损坏。)

邮购地址：北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)

邮编：100043 (因邮资上涨，以上所登卡邮费一律 6 元/盘)

查询电话：010～68807847

我部有多个因地址不清而退回的包裹，请未收到卡带的玩友来电查询。

千里马玉泉店：地铁玉泉路东北口，或 337，373 路玉泉路下车，启迪书店内 **古城店：**地铁古城站西北口，日月商城内

玉泉店新开设特价柜台，原价 5 折起，实惠多多多。

中文游戏

外星科技

外星电脑科技有限公司

WAIXING COMPUTER SCIENCE&TECHNOLOGY CO.,LTD

福州六一北路 328 号金源花园 A 区 19 层　电话:0591-7535888　传真:0591-7564788　邮编: 350013

外星电脑科技有限公司是主要从事电脑、电子游戏软件的设计、开发、生产和销售的大型电子企业。欢迎有志于此的同仁志士与公司携手并进，开创我国游戏行业的新纪元。

类型	游　戏	售价	游　戏	售价	游　戏	售价	游　戏	售价
RPG 角色扮演	西楚霸王	98	英烈群侠传	98	外星战士	70	魔道士阴谋	48
	外星战士 II	98	三国志英杰传	98	夺宝小英豪	70	神秘金三角	48
	绝代英雄	98	勇者斗恶龙 VI	98	拯救世纪	48	地道战	48
	银河时代	98	创世纪英雄	98	龙珠英雄	48	林则徐禁烟	48
	勇者斗恶龙 VII	98	太阁立志传(16位世嘉)	98	封神榜	48		
	魔神法师	98	勇者斗恶龙 IV	70	禁烟风云(光盘游戏)	48		
	宇宙战将	98	魔域英雄传	70	勇者斗恶龙 V	48		
SLG 策略	雄霸天下	98	三国忠烈传	98	爆笑三国志	98	基督山恩仇记	70
	楚汉争霸	98	甲　A	98	魔法门	98	争霸世纪	70
	帝国风暴	98	三国志 III	98	战国群雄传	98	超级大战略	48
	隋唐演义	98	决战太平洋	98	杨家将	70	疯狂鸡蛋仔	48
	水浒传	98	第四次机器人大战	98	风　云	70		
ACT 动作	西天取经 II	48	地球虫 III	48	机器猫小叮当	48	战斧	48
	灵界护法	48	猫王	48	天王降魔传	48	快乐比奇	48
	狮王传奇	48	真假猴王	48				
ETC 其它	超级战魂(射击)	48	夜明珠(格斗)	48	大富翁(桌面)	98	2合1文　字	48
	绿野仙踪(射击)	48	屠龙刀(格斗)	48	三十六计(桌面)	70	3合1英　语	48
	沙漠风暴(射击)	48	包青天(格斗)	48	上海大亨(桌面)	70	4合1数　学	48
	镜花缘(射击)	48	星际武士(格斗)	48	2合1神奇八宝	48	数学天才	48
近期推出	天使之翼	98	七龙珠	98	圣火徽章旧版	98	东周列国传	98
	里见八犬传	98	荆轲刺秦王	98	圣火徽章 II	98		

以上游戏卡适用于各种任天堂、裕兴、小霸王、步步高系列 8 位游戏机(FC)　学习机

部分代理商经销处地址	联系人	联系地址	联系电话	联系人	联系地址	联系电话
	吴江湖	福建省福州市国货路 303 号福州电子城 1223 室	0591-3280678	刘春元	天津河东区六伟路 93 号	022-24214161-4120
	方鸿灿	黑龙江省哈尔滨市道里区买卖街 82 号	0451-4695969	王利军	新疆乌鲁木齐钱塘江路 27 号新奇广场 1F016	0991-5846587
	石双平	北京市朝阳区朝外头条甲 93 号汇阳大厦 115 室	010-65958244	董志利	河北省石家庄市太和电子城 2 楼 D 区 27 商位	0311-7032698
	赵喜荣	陕西省西安西四路五号付 1 号	029-7423276	王德禹	河南省郑州苑陵商场 1508 柜	0371-6964998
	杨其伟	浙江省义乌市稠州北路 85 号	0579-5540876	刘东根	江西省南昌市八一大道 266 号正门一楼	0791-6221070
	邓晓萱	四川省成都市商业街 70 号	028-2382283	任春刚	沈阳沈河区五爱购物城 131 号上美电器商店	024-24147032
	张海星	重庆市渝中区公园路 15 号大环电子有限公司	023-62834223	蔡　颖	吉林省长春市西四马路 74 号八通电器	0431-8713113
	诸潇雄	上海市曲阜 111 号工业品批发市场 5049 室	021-63067339	李英娟	湖北省武汉市桥口区利济电子城 122 号	027-85856912
	林　勇	山东省济南市北园大街 748 号中恒商场 J16 号	1386407148	黄义立	广州市西堤二马路 37 号日用品交易市场二楼 72 档	020-81876160

应广大游戏爱好者的要求，本公司特设邮购部办理邮购业务。邮购时请务必写清所需卡带的名称和数量，同时将货款一起汇至本公司邮购部。本月邮购，八折优惠，免收邮费。

邮购地址:福州市国货西路 303 号福州电子城 1223 室　邮政编码:350009　联系人:郑长江　联系电话:0591-3292498　传 真:0591-3280678

优秀的企业必将造就优秀的产品

诚征云南、贵州、山西、广西、湖南、安徽、江苏、青海、内蒙古、西藏，区域代理商，有意者请来人来电联系。

联系人外星销售部经理:郑林荣　联系电话:020-83853787

秘技天地 秘技偏方

主持人：风马

以前，对于金手指没什么好感，主要是因为操作起来颇为繁琐，并且有时会不成功。现在，金手指遍地都有，价格便宜，又是中文界面，买来一用，果然不同凡响；其实一直有玩友建议在“秘技天地”中刊登金手指密码，因为风马各人好恶，“导致”此方面空白的局面。亡羊补牢，未为晚矣，本期开始，“金手指密码”将作为风马的“全新料理”送给大家，玩友们若有此“料理”之佐料，亦可投稿。

PS 古惑狼3 FP 5

假“古惑狼”出现方法：出现方法有三种，①读取“古惑狼 3”的资料到 POCKET STATION 中再玩一次，将 POCKET STATION 接到 PS 主机上开始游戏；②在储存“古惑狼 3”的资料到 POCKET STATION 时，并得到“ニセクラッシュ指名手配”之后，接到 PS 主机再开始游戏；③在储存“古惑狼 3”的资料到 POCKET STATION 时，并得到“镜の中ニセクラ”之后，接到 PS 主机再开始游戏。用以上三种条件，假古惑狼会出现在三个不同的舞台中。

北京　并不希望出现“假风马”的　风马

PS EVE THE LOST ONE FP 5

见到盘中的内容：通常，如果没有将游戏本篇打通的话，是不能见到游戏中的内容的。但是只要在游戏盘起动时，同时按△、L1、R1、上四键，即使不通关也可以见到盘中的内容了。

北京　风马

PS 扣杀球场2 FP 5

见到“轮盘”模式的结局：在标题画面中，在四秒内按 2P 手柄的上 4 次、下 4 次、左 4 次、右 4 次，这样就可以看到“轮盘”模式的结局了。

北京　最喜欢发球上网封杀的　风马

PS 蒙纳克皇族·新盖亚王国记 FP 5

隐藏地图出现：将故事模式的 15 关全部打通后，当结局画面结束时不要按任何键；过一会儿会突然出现一个“轮盘”，当“轮盘”停止时，会有 10 个全新的地图供你选择。

北京　从 MD 时代就玩这系列的　风马

PS 蛇行保龄球 FP 5

隐藏角色：使用最初的四人通关后，就会出现迪帕尔·布勒、克莱基三个隐藏角色；用格林通关会出现黄人；用维罗奇通关就会出现切萨尔。

特殊指令：在游戏中，在两秒钟以上不输入任何指令，之后输入下列指令，就可以获得特殊效果：

回复生命：上、上、下、下、左、右、左、右、L1、R1、○、×

取得全部宝物：上、下、左、右、△、×、□

杯赛：上、下、上、下、L2、L2、R2、R2

北京　虽然瘦小却喜欢用 13 和 15 磅球的　风马

马语：记得第一次打保龄球时，总将球扔进沟里，后来发现用很重的球较容易走直线，所以就……

PS 劲舞！劲舞！劲舞！ FP 5

隐藏的 YUMI：在游戏中放入 Jack & Betty 的专辑“Twister”，就会出现隐藏人物 YUMI。

北京　不知将京剧 CD 放进去会怎样的　风马

风论：根据自己所愿可以放入任何音乐 CD，这款游戏真是很绝。而且放进特殊专辑，还能选出隐藏的当红人物，相信今后这种将流行要素相互融合的游戏及秘技会不断增多。

PS 幻想传说 FP 5

SD 剑与杀剧舞藐剑：在未来武术大会连续 10 次九连胜，就会跟莉莉丝战斗，战胜她后就会得到一把水晶剑（S·D 剑）；拿到升级一次就可获得“杀剧舞藐剑”。

另外一种得到 SD 剑的方法：改为排头的话就可以操作主角以外的人，而忍者及弓手也各有自己的连击指令技。在格斗场的次数到某时期，就会有神秘人物以“瞬狱杀”打倒头目，之后它便会挑战主角；此人会用灭杀升龙加斩空波动及十连打，只要打倒他后就可以得到“S·D 剑”。

北京　最喜欢群殴敌人的　风马

PS 盖亚传说 FP 4

召唤凶兽ジャガーノート：终盘时，如果主角三人的等级为 99，通过ドハテイの城之后，回到ラタイユ町与セルジュ谈话，可得到“凶兽の间の键”，用这把钥匙可以进入城堡地下室的凶兽房间，调查宝箱可取得凶兽符，只要装备在身上就可以召唤“凶兽ジャガーノート”。

北京　感觉自己比“凶兽”还凶的　风马

ARC ’98格斗之王 FP 2

真吾挑战：（以前登的是错误的）

只要满足以下三个条件之一，真吾就会出现。

A、在第三支队伍，击败电脑总分有十万分以上。

B、在第四支队伍，打败电脑至少有一个 perfect，总分 10 万分以上。

C、在第五支队伍，“一千三”。

“神秘人物”出现条件：

1、背景为日本街道（Japan Street）

2、队伍中有蔡宝健

3、蔡宝健 Round3 中以必杀技 KO 对手，时间剩下 30 秒或以上，

不能 perfect。

4、KO 后以 C 键决定胜利动作。

只要满足以上所有条件，SNK 人气人物 MIKA 和 TAKE SHI 就会出现。（还骑自行车呢！）

续关服务：一般玩格斗游戏，都不会 continue 的，但在'98KOF 中 continue 会有意想不到的"好处"。（饿狼 RB2 也有）只要决定 continue，很会出现 continue Service，它是一个不停转动的轮盘，按 A 键使其停下，共有 6 种不同情况：

①Gauge will start at max（一开始能源全满，并可无限次数使用）

②No gauge for computer 电脑没有超杀能源棒，即电脑不能用超杀

③Power levelincreased 攻击力增强

④Difficulty level down 难易度降低

⑤Computer's energy at 1/3，电脑角色体力只剩 1/3，但 BOSS 除外。

⑥To the next stage 直接与下一支队伍战斗（被 BOSS 击败后出现这种除外）

如果玩家不喜欢以上"帮助"，可按 D 键进行 normal game。

奇异现象 SHOW：霸王举鼎：

条件：大门五郎 VS 陈国汉

方法：大门以出云投（↓↘→A/C）"抓"住陈国汉

卢卡尔与泰坦尼克：条件：卢卡尔 VS 卢卡尔

方法：卢卡尔（甲）使出帝王波动拳后按键蓄力（→←↙↓↘→A/C 并按住 A/C 不放），卢卡尔（乙）绕到卢卡尔（甲）身后（用跳或前紧急回避），并紧贴卢卡尔（甲）的背部。蓄气的卢卡尔（甲）张开双手，就是 ROSE，那身后的卢卡尔（乙）就是 Jack 了。不知道他们是不是在说"You jump，I jump."

麻宫雅典娜的"比基尼"：雅典娜 MAX 超必杀（只能是 MAX 版）"闪光水晶波"中（→↘↓↙←→↘↓↙←A/C），会穿上三点泳装，不过这是随机的。

另外，此超必杀可以用 A+B+C+D 来中止。

新式拱桥：

条件：不知火舞 VS 陈国汉

方法：不知火舞使出投技风车崩（近身←/→+D）"投掷"陈国汉时即可看到。

薇氏搬家公司：VICE 在'97 中休息一年后，'98 中开了家搬家公司……（开玩笑的）

条件：VICE VS 陈国汉或大门

方法：使用投技近身←↙↓↘→A/C，当她举起那两个庞然大物时，感觉象在搬大件物品、力气真大。

"铁球大暴走"之 finish：陈国汉的铁球大暴走（↓↘→↘↓↙←A/C）会随机出现 7 种不同的结束动作：

①类似前紧急回避的动作

②类似特殊技↘+A 的动作

③类似铁球飞燕斩落下动作

④类似铁球飞燕斩升起

⑤类似超重击

⑥类似"铁球大压杀"降下那一下的动作

⑦类似轻脚的动作，（此时可接"铁球大压杀"，那就形成超杀+超杀的连续技 3）

阿叔晨运：条件：坂崎琢磨 VS 坂崎琢磨

让一个坂崎使出霸王翔吼拳后，按住键蓄力，另一位坂崎琢磨绕到蓄气中那位的身后，也出霸王翔吼拳并蓄力。两人的衣服可以说是"准睡衣"，而动作像不像做早操呢。

四川资阳　戏虫

马语：高水准的秘技投稿，不仅玩了游戏，并得到另类的乐趣，佩服！

ARC 饿狼传说 REAL BOUT2 FP 5

continue 时的设定：continue 时，画面上会有四个选项供选择：A 项（按 A 键选）：与下一位 CPU 对战时，能量槽刚开局就是满的。

B 项（按 B 键）：CPU 只有四分之一 HP

C 项（C 键）：只要胜 CPU 一局便获胜

D 项（D 键）：普通战斗

吉林长春　觉得 RB2 中有隐藏人物却不会选的　李云飞

PS 最终幻想 8 FP 5

隐藏的魔法：①从テインバー城出来后有两条铁路，顺着靠近森林的那一条走应当会见到一座铁路桥，再往右走就会见到一条瀑布，调查后就可得到冰属性魔法。

②在テインバー城出来顺着靠海的那条路走，随后可见到一座土黄色的山，延着山的周围走走就会看到山的某一部分被凹了下去。上前到尽头调查就可得到雷属性魔法。

加速法：大家知道开车时遇到沙漠，草地等，就会加快燃料消耗。但如果倒着开，车就会开快 0.5 倍，燃料也不减少。

广西玉林　智慧与秘技的结晶　高宇翔

PS 世界足球·实况胜利十一人～法国世界杯 98 FP 6

有趣的现象：有时，队员进球后兴奋地跑到角旗处握住旗杆。但如果这时在他跑的路线上有一名对方队员，你可以看到进球的队员会将垂头丧气的对方队员一直推着向角旗方向跑，而那名队员却不反抗，任其摆布。

广西玉林　高宇翔

PS 合金装备·索利德 FP 7

巧战最终 BOSS：游戏接近尾声时，里奇德会驾驶步兵战车来对负主角，相信这时玩家的干扰箔条手雷（**チヤフ·グレネード**）还应剩余不少，将其投出，这个巨大的步兵战车将一动不动，任你摆布，尽情的去享受毁灭的快感吧！

内蒙古赤峰　高云峰

GB 第二次超级机器人大战 G FP 4

有料的关：第十一话《惊异！究极**ロボウアルシオン**》时，LV55 的 DC 统帅会驾座机于第 3 回合出现第 7 回合离去。可将我方机器人埋伏于左下角海中或距其出现地点 9 格以外。然后就冲上去围攻。当我方 LV 低于 55 时，他是不会还击的，有幸运觉醒就用吧。等敌方行动时，DC 统帅两次移动，如果用了"完全回避"就还能打一下。他的机甲 HP 极高，且有光线无效。所以最好用光剑劈，又准又省。反正只要打着了，磨了血就有 115 点经验值。只要有耐心，就能升不少段。注意，最好放个回避高的我方成员在其射程外并吸引敌杂兵，免得他们坏事。我最后的成果是：1140 回合，流龙马 LV56，阿姆罗 LV55，V2 机师 LV52，Z 高达机师 LV53，本人耐心全满，老妈怒气暴发。

江苏南京　开着 V2 萨鲁特巨形高达，
用着光之翼上学的　易晥非

马语：赚了，赚了，他说跟我打赌他名字中间的"huàn"字印不出来，果然"国标"字库中没有此字（大家看到的是造出来的字），但最重要的是：他没有说赌什么东西！凤马笑得露出了两排特平的"吃草牙"，样子特俗特坏！不过算是安慰他吧，回答他最关心的问题：小易（不是足球小将），你没有患"处女信激动肉麻综合症"，

请放心地×吧！

GB DQM·特瑞的神奇王国 FP 5

无限迷宫走法：胜出 A 级别后，在第八道门左边旋涡的 BOSS 处无限迷宫：↑3 次，←1 次，↓2 次及←1 次，即可。

取得わたぼう法：本游戏在尽版后，可继续游戏，共 31 个旋涡。当你打通全部旋涡后再到牧场地下室找他谈话，即可得到本游戏最可爱，特别的**わたぼう**。

隐藏 BOSS：在取得流星之夜冠军后，在第 10 道门右边旋涡中打通后再进入即会又出现一个 BOSS。

广东开平　胡德超

GB 口袋妖怪 FP 4

奇特的机器：在游戏中能得到许多带编号的机器，这些机器都是用来换"招"的。现介绍几种机器：(非秘传机器)

实用型：16 号　可以打出钱，不论任一妖怪，是赚钱好方法

欣赏型：35 号　此招可以随机使出任一招，不过是随机的，可以欣赏到许多没见过的招式

逃跑型：30 号　此招可以在紧要关头，掉头逃走（对 BOSS 无效）

04 号　此招与上招异曲同工，此招是用风将对手吹走(对 BOSS 无效)

特爽型：24 号　此招画面特爽，不信你试试

自爆型：36 号　以自己的死，换自己的赢

47 号

还有一些比较厉害的，如：13、48、25、14、26、11、19、34、46、29。

江苏南京　试出机器高兴，没试出伤心的　杨骏

GB 口袋妖怪·红绿 FP 6

强力妖怪巧收法：战斗中，让会"催眠"或"放冰"等使敌人处于静止状态不能动的绝招的妖怪上阵（如让会使用 13 号机器或 5 号机器的强妖怪上阵），战斗时，先把妖怪催眠或冰封不能动，这时，再把其 HP 打至 1/3 左右，再使用**ボール**捕捉，妖怪便手到擒来。此法对难收的妖怪特别有效，如 50 级的"**フリーサー**"、"**ファイヤー**"、"**サンダー**"和 70 级的"**ミュウツー**"都比用**ユフェタトガード**在战斗中使用和使迷你龙(**カイリュー**)三次进化后装备 03 秘密机器功击更省时，更有用，成功率 100%。

广东汕头　玩"皮卡秋"版收来收去只收到 130 只妖怪，不知"皮卡秋"版到底用不用通信交换才能完成大图鉴的　K.K

GB 忍者乱太郎 FP 5

一战升级法：在游戏中，会遇到骑马的敌人，一般都是先把敌人从马上打下，然后再消灭，如果想得到较高的经验值，只要把敌人从马上打下，不打死，多打几次，打到满足为止，战斗结束后会获得很高的经验值，已达到一战升级！

隐藏在河里的商店：在游戏后期，可乘船到达一个西北方山洞一样的地方"**かくしそんで**"，即，寄死堡垒。上岸后向右走过桥，在河边认真寻找，会发现隐藏在河里的商店，里面有价值 20000 元的超级装备"**からくンて>けん**"和超级特殊技"**ひやくらい>**"是打倒最终 BOSS 的必要装备。

隐藏的神奇伙伴：游戏中期，在航海地图的正南方有一个港口叫"**かよのこむら**"，进入村子后，在村子左上角的最后一个房子里有只名为(**ヘムヘム**)的狗，它可以成为你的好伙伴，虽然游戏时，它不能帮你攻击，但可以不顾生死，帮你去买拼命的物品，如：药草……等，但遭遇敌人时不能使用。

湖北黄石　赵君

PS 山脊赛车类型 4 FP 10

完成 Extra Trial：800F375C 0101　800F375E 0101

所有赛道：800F370C FFFF　300F3754 0001
800F3758 0101　800F375A 0101

按○键速度最快：(同时按 SELECT 和 L2 键)
D00F381A 0020　800ABEB8 ????
???? = 0B68 为 400km　???? = 0E42 为 500km

所有隐藏车：

800F3710 FFFF	800F3712 FFFF
800F3714 FFFF	800F3716 FFFF
800F3718 FFFF	800F371A FFFF
800F371C FFFF	800F371E FFFF
800F3720 FFFF	800F3722 FFFF
800F3724 FFFF	800F3726 FFFF
800F3728 FFFF	800F372A FFFF
800F372C FFFF	800F372E FFFF
800F3730 FFFF	

PS 电气机车前进！2 FP 10

AR Code

时间 999：8005D984 03E7

总行程：8005D63C FFFF

PS 装甲核心·斗技场之王 FP 10

荣誉全满：8003EA98 E0FF　8003EA9A 05F5

SCENARIO AP MAX：(如果用此密码，每关会减 500000c)
D007B006 1040　801E6BB8 9C3B

SCENARIO TIME 无限：D0052726 2462　800A0DCC 5000

斗技场 AP 全满：D007B3E2 1040　801D8590 9C3B

斗技场敌人 AP 为 0：D007B3E2 1040　801D8708 0000

增幅器全满：800451CE EA60

弹药数为 1000：8004549E 03E8　800454A0 03E8
800454DC 03E8　800454DE 03E8
8004551A 03E8　8004551C 03E8

PS 最终幻想 8 FP 10

无限金钱：80076BA4 0FFF　80066BA6 5F5E

任何地方都可以存储：8006F372 0100

游戏时间：80076D68 FFFF

Limit Time Play Fast：80076D6C FFFF

超级陆行鸟：8009D4B4 0000　8009D4B6 0401

全部技能：

800760F8 0100	8007613C 0100
80076180 0100	800761C4 0100
80076208 0100	8007624C 0100
80076290 0100	800762D4 0100
80076318 0100	8007635C 0100
800763A0 0100	800763E4 0100
80076428 0100	8007646C 0100
800764B0 0100	800764F4 0100

全召唤兽：(第一条为中文版专用密码)
B0100044 00000000　800760F8 0100

全召唤兽战斗后 LV100：80022752 34A2

闯关族的家

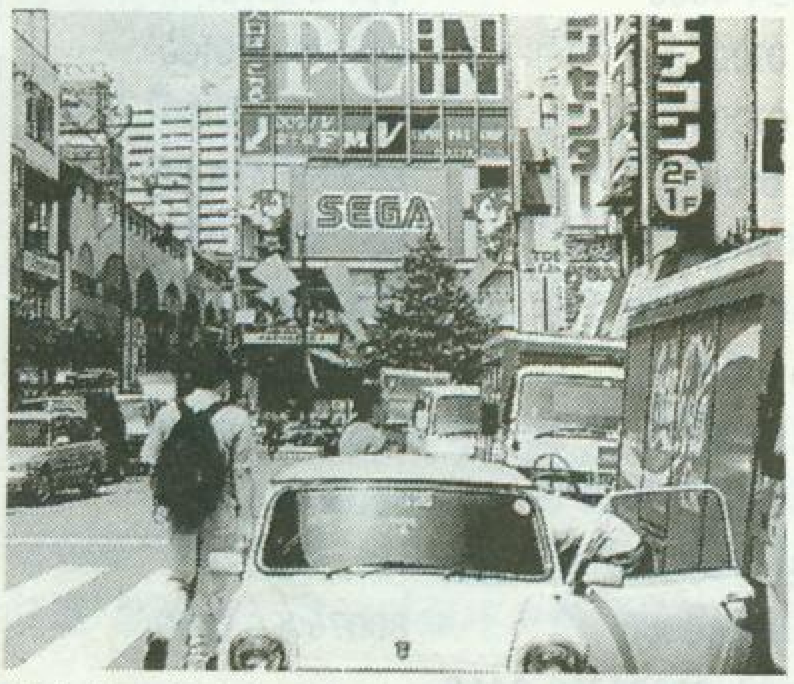


3月17日—24日，本刊记者应日本索尼公司SCE邀请参观东京春季游戏展并顺访日本，下面就与游戏业有关的情况谈谈记者的耳闻目见。

日本可谓世界最大的游戏大帝国，无论是各运动比赛、街头广告，还是电视广告，都能见到游戏的踪影。街头的游戏厅更是不可胜数，东京的游戏厅一般不大，但装修都比较整洁，灯光明亮。与国内不同的是，日本街机厅很少麻将机（笔者几乎没见过），大部分是大型筐体机，射击游戏以及路人随手投币玩一玩的抓娃娃机。当然大部分都是年轻人，女孩子占相当比例。日本街机厅营业时间很晚，一般不禁止学生进入。但到了晚上七、八点钟，老板会劝说小学生回家做作业，怕引起家长的不满，影响声誉和生意。

游戏圣地——秋叶原

秋叶原是东京市郊的一条大街，称它为游戏圣地有点不太确实。秋叶原应该被称为电器一条街。因为店铺多而集中，举凡电话、电视、冰箱、音响、电脑和玩家所喜爱的各种游戏机应有尽有。因为竞争比较激烈，价格也就比别的地方稍稍便宜一些。想买便宜电器的外国人和日本人一般都会去秋叶原逛一逛。



地铁出口的世嘉广告成为秋叶原的标志。

在秋叶原的游戏店中，产品的丰富令人眼花了乱。一些较大的游戏店，象GAME馆、SOFMAP、GAME 1 ONE等一般都有三、四层楼，其主要产品包括主机、软件，周边产品、杂志、攻略本等。日本人是很怀旧的，如GAME 1 ONE就在显著位置摆着任天堂红白机，超任、MD等老土游戏机，使记者感觉非常亲切，象见了老朋友（说实在话，在国内也久违了）。另外还有专卖二手货的商店。二手货由于便宜，对囊中羞涩的玩家是福音，对正品游戏产生了不小的冲击，引起一些厂商的不满，甚至发生诉讼。日本公平交易委员会最后如何裁决，记者不是很清楚。不过好象在“中古店”中没有见到PS的二手货，不知是否与此有关。日本的二手货市场管理非常好，秩序和价格都很有规矩，店家将每一件二手货价格，无论主机还是软件都标的清清楚楚。象FC、SFC、MD的二手货价格大概是原价的五分之一。

在秋叶原记者也碰到一件不愉快的事情。刚出秋叶原地铁，三个青年人在路边摆着桌子改装PS，称可以读盗版盘。一种约100人民币，可以读一般盗版盘。一种约200元人民币，可以连《太空战士8》也可以读。这在版权观念十分强的日本是绝对非法的。一听记者与随行的朋友讲中文，这三人便热情用中文揽客，原来是三个中国人。

桔生于淮南则为桔，生于北方则为枳。为什么中国人在日本还做盗版生意呢?!

日本——书的王国

日本人爱读书是世界公认的。公园里，地铁里随处可见捧书的人。东京的书店很多，规模也很大。但笔者最喜欢逛的还是御茶の水——东京古书街。

御茶の水位于皇宫附近，短短的一条街上，一百多家古旧书店比肩而立。规模最大的应数三省堂和书泉两家书店，都是上下六层。其中一层专门卖美术、漫画、动画、游戏类书刊。象《最终幻想》系列设定画家天野喜孝画集，大约有四、五种，记者去时正赶上天野氏的《梦幻世界》发行。天野喜孝的画风舒展魄丽，人物诡异神奇，想象天马行空，很受画界推崇。空山基的画集也很多，有豪华本和普及本。空山氏的画大多用喷笔制作，细腻逼真，质感极强，多表现太空人，太空材料，别具一格。

不过占地面积最多的仍属游戏类书刊。

游戏类书刊一般分为几大类，一类是工具书，如94—98年PS游戏全集，RPG辞典，游戏辞典等。一类是攻略本，所占比例最高。举凡知名游戏，一定会有攻略本。有些超级大作会由不同出版社同时出版不同版本。如《最终幻想Ⅶ》，笔者就见过四种，据说有的攻略本销量百万册之多。再一类是游戏理论书籍，包括业界商情，业界内幕，游戏文化等。最后一类是画册，将知名游戏的人物，场景等设定印刷成精美的画册，装帧豪华，订价亦不菲，但很受欢迎。象高达类，总有十几种吧。美少女类也不可胜数。这类画册的出版与销售一般与游戏的销量和知名度有关。如五月份《电软》杂志社预定出版的《游戏画集·街霸Ⅲ》便是日本最新的畅销画集之一。

唯一的遗憾是画册都以塑料纸封死，不能翻看，少了不少眼福。

眼花了乱话杂志

日本的杂志之多可谓泛滥，销量之大可谓惊人，用股市的话叫“天量”。如著名的漫画周刊《少年跳跃》，最多时达600万册！最近因漫画不景气，缺乏大作支撑，降到500万。所谓日本人坐地铁看书，主要是看杂志。因为销量大，定价相对便宜，日本人随看随丢。一般地铁杂志都丢在行李架上，可以随便取阅。晚上地铁有专人清理。记者在皇宫花园附近的休息椅上还捡到一本杂志，捧看一路。

日本的游戏杂志约十五、六种，有周刊、月刊，还有双月刊。类型有情报类、攻略类和游戏批评类。比较有特色的杂志象游戏FANS同仁志《MARER》，专门刊登游戏FANS扮演的游戏人物。象《读者批评》，专门刊登读者对游戏的看法、心得、评论，有点象“闯关族的家”，双月出版。这类杂志一般比较贵，可见销量不大。影响最大，销量最大的应属情报类杂志《FAMI通》。据ASCII版权室主任米泽小姐讲，虽然游戏杂志竞争激烈，但《FAMI通》销量并未受到影响，目前保持在每周60万册左右。由于《FAMI通》在业界的权威影响，游戏厂家一般都会将消息首先提供给《FAMI通》，再由《FAMI通》传给其他业界杂志。由于是同行，记者询问了关于《FAMI通》的构成及运作情况。该杂志正式人员约80人，还有一些特约撰稿人。为了在激烈的竞争中占据领先地位，《FAMI通》十分注重业界信息的快速和准确。如索尼定于3月2日下午一时召开PS2的新闻发布会。为了使次日(3月3日)出版的《FAMI通》能及时刊登最新PS2消息，该刊编辑在3月2日做了充分的前期准备工作，更换了封面广告标题。下午新闻发布会一边召开一边发稿件及照片，演示画面。第二天(3月3日)一早，60万册《FAMI通》准时在全日本上市。我们可以想见，记者、编辑、照排、后勤、印刷各方面的通力合作和拼命精神。正是这种敬业精神使日本的杂志能保持高质量、快信息、低价格。

差距太大了，绝不是一点点。

下面讲一讲杂志社的出版信息：

《MAGIC地带》阳光灿烂 《三栖人》再施魔法

“祖国山河一片红”！《MAGIC地带》3月8日一上市便被抢购一空。该书无论内容(新)，版式(奇)，印装(精)都堪称国内一流，又是中国第一本此类图书(台湾、香港没有)，有很高的阅读和保存价值。

5月下旬，杂志社再接再厉，推出青少年流行文化第二弹《三栖人》，以介绍流行漫画为主，全面介绍日本、港台知名漫画家、漫画作品、生平事迹、轶闻趣事，兼及动画、游戏、网页(以国外、港台为主)、模型。

《MAGIC地带》，(已出版)定价24.40元

《三栖人》，100面彩页，120面黑白，99年5月下旬出版，定价24.00元

《绝对GAME BOY读本》续新篇

《绝对GAME BOY读本》是《GAME BOY特辑》的姐妹篇。这次将GAME BOY 89—98年底以来721部游戏全部收齐，权威性更高。另推出100部GB名作回顾，十几部最新GB游戏攻略详解，GB之父横井军平介绍，以及彩色GB，百代的WS掌机，SNK的NGP掌机，全部都是新内容、新制作，与已出版的《GAME BOY特辑》相互辉映。GB迷久旱霖雨之作。

《绝对GAME BOY读本》，32面彩页，304面黑白，99年5月中旬出版，定价18.00元。

《秘技宝典》体贴玩家

秘技一向引起小编和杂志的关注。95年杂志出版了国内第一本《秘技宝典》之后，又推出《'97秘技宝典》，均大获成功，现已绝版。此次制作《'99秘技宝典》，本已预定448面，定价19.00元。许多读者踊跃汇款，十分期待。**经过慎重考虑，杂志社做如下调整和决定：**

一、《'99秘技宝典》改为上、下两册，共900面，收录SS、PS、GB秘技。6月中旬出版，定价由19元改为32元。**凡原邮购的读者，请于5月15日前将34元邮购款（含2元邮费)补齐。写明补寄《秘技》款，以免误事。不愿补寄余款的读者也可来信要求退款。**

二、《秘技宝典》修订后再版，限FC、SFC、MD三机种秘技，448面，17.00元。与《'99秘技宝典》同步上市。

以上两本《秘技宝典》汇集了国内流行的FC、SFC、MD、SS、PS、GB的秘技。新老玩家各得其所。

五周年纪念回馈读者

今年五月份是杂志五周年纪念，最好的纪念就是办好杂志编好书，回馈读者。具体内容及16万奖金的情况见封二、插一。

这次是奖金最高，获奖人数最多的一次活动，希望读者能踊跃参加。

《五周年纪念特辑》84面彩页，120面黑白，99年5月下旬出版，定价22.50元。

豪华《游戏画集》首次亮相

前面介绍过，日本游戏画集非常多，即是游戏的附产品，又给游戏以宣传作用。这些画集大都出自名家之手，观赏和收藏价值都很高。国内目前还没有出过豪华高质量的游戏画集。这次出版的《游戏画集·街霸Ⅲ》完全仿照日本的装帧，白卡纸封面，加进口铜版纸封衬，国际16开本，十分豪华。本书将限量印刷10000本，只邮购和在少数省会城市发售。本书在日本售价约合人民币170元。

《游戏画集·街霸Ⅲ》，120面彩页，16面黑白，99年5月中旬出版，定价28.50元。

《收藏纪念2》免费赠送

继春节免费赠送《收藏纪念》成功之后。为了庆祝创刊五周年，让读者多得实惠，杂志社再接再励又推出《收藏纪念2·世嘉大战略》，对国内玩家耳熟能详但又语焉不详的世嘉公司做一全面的介绍，全书仍旧304面。

赠送办法：凡一次性邮购上述新书每两种，赠《收藏纪念2》一本。

邮费微调至2元

因邮费大幅涨价，杂志已难承受。故自本期起，每邮购一种书，另收部分邮费2元整，请读者留意，以免误事。邮购价格详见目录第2页。

纪念册应着重纪念二字，也就是怀旧，本人愚见在此书中应将贵刊的创业史从头到尾向广大读者介绍一下，尽量详细些，好让我们广大读者对贵刊有个更深的了解。除此还应介绍贵刊创建以来所取得的业绩，如国内国外的销量等。

贵刊和我们广大读者有着鱼和水的关系，这是不言而喻的。但我们广大读者，(至少是我和身边的贵刊读者)连贵刊全体人员的庐山真面目都未见过。所以我建议贵刊应照一全家福，最好根据贵刊人员相貌身材特点扮成游戏人物来照，来一个《电软家将乱舞势力之绝唱》，(哇，酷呆了!)我想，一定会有一种另类的吸引力。此全家福必须以彩页形式登在书内，这样效果会更好。将来我们广大读者有机会在北京看到贵刊人员也好合个影之类的做个纪念，我想那时你们一定会有明星的感觉。(怎么样，动心了吧?)

辽宁　邱宝



日本的中古产品(二手货)管理得井井有条，游戏店里每一件产品都明码标价，购买者一目了然。这是一位女中学生在选购二手游戏。

看完KEN君写的《欲说还休话盗版》这篇文章之后，深有感触。面对大量盗版软件的我表现出无奈和遗憾。

作为一位《电软》的忠实读者，我现在向你们慎重提一个建议。

你们有没有想过利用自己强大的优势建立一个“正版游戏软件专卖店”(暂称)来打击盗版。我认为，这是非常有必要，而且是急切的问题。KEN君不是在文章说到了吗，但为什么盗版总是死而复生，难以灭绝?玩家的消费能力是一个主要原因，高额的暴利是另一个主要的原因。还有一个主要的原因就是，没有正版软件可以填补打击盗版后留下的空白。

广西　侯杰文

对于杂志的五周年纪念册，我认为应有以下的设计：

1、页数在200页以上，彩页在150页以上，开本16开。

2、建议以彩页将五年来所有出版物封面刊出(将封面比例缩小，8:1为佳)。

3、让读者投票评选最佳封面、最佳文章以及最佳出版物。

4、请杂志社五年来所有工作人员谈点想法，再以一页彩页登一幅全家福，让读者既可一睹各位风彩，又不暴露真实身份。

5、我觉得还可让读者评选杂志里最受欢迎人物，当然如果社内认为此举会影响内部团结，不搞也罢。

广西　邓家典

贵刊登出的游戏，多是PS的游戏，而我们大多玩友都未有PS机。所以应多登一些其它类型的游戏，如ARC、GB、MD等。本人就希望多登一些GB的游戏。

“天堂任鸟飞”这个栏目的版面太小，应扩大。有时介绍GB连续几期都是同一款游戏，如“月影村的怪物”。现GB有许多新游戏都十分好玩，如《口袋妖怪·黄、紫》等等，我都好想知道它们的攻略。此外，任天堂并不是只GB一种主机，N64也是任天堂的一张王牌。它最近出的《塞尔达传说·时之笛》这款游戏销量非常之好，希望能看到它的攻略。最后我觉得“格斗天书”的一些内容重复，如99年第2期和第3期的“98格斗之王”连续技就有重复，希望多加留意。

我希望贵刊能搞一个能让玩友互相通讯的栏目，看过《足球俱乐部》这本杂志吗?就象里面“球迷沙龙”一样。不用占很多地方，就可以让玩友和自己偶像交朋友。还希望搞一个“跳蚤市场”，让玩友们可以买卖到自己想要的东西。

广东　邓乃锋

看了第3期杂志后，总感觉内容还是少了一些，达不到“丰满”的境界。从“家”中得知五周年纪念册之事，难道杂志社不准备出五周年纪念册的配套光盘吗?这可是一大趋势啊!正如2期中湖南孔杰朋友所说，推出之后定能当天卖出二百万套(做梦?)是不是杂志社有困难?但光盘是好处多多啊!可以PC版、PS版、SS版各出一套，使大陆玩家人手一张。根本不用担心销量，有我们顶着呢!

纪念册可以着重“回顾”、总结五年历程，铁杆兵团都出来亮亮相(老D死哪儿去了!?再不出来我们就造反了!)。价钱可定在30元左右。

配套光盘应收入五年来杂志社出版的所有杂志、特辑、专辑、天书、增刊等。另外，背景音乐可收录些游戏大作之主题曲，如FF7、心跳、樱大战等，都很不错。如有空余，可再加入些游戏图片或小游戏，PC版要求支持打印。(哈哈哈!这样就太爽了!)价钱可定在20元左右。

关于杂志是否涉入PC GAME之事，我的主张是保持个性，绝不讲PC GAME。《电软》是属于TV GAME玩友的，也是TV GAME玩友最好、最喜欢、最关注的杂志，要做就做最好!在市面上可以看到一些类似《电软》的游戏杂志，但无论内容、质量都与我们的《电软》相差甚远。

“二手货市场”以前杂志社办过，但97年就OVER了。“二手货市场”能促进玩友们的交流，希望能压缩“格斗天书”，增加二页“二手货市场”。

新疆　尹磊



老兄，99年了，“请勿打扰”是否应该改为“敬请打扰”。

龙哥热线



●前几天我花了140元整买了一只被专卖店老板称为"原装"的SONY振动手柄(ANALOGUE CONTROLER),可是打开来看却发现MADE IN CHINA字样。我问老板是否原装?老板拍着前胸说"是从主机上卸下来的绝对原装"。我细看作工倒还十分精细。我就问她"索尼是日本的为什么会印有中国制造?",老板是"SONY在世界各地都有工场,这是正常的"。想想也没错,就将信将疑地把它请回了家,用了还可以。我想问这是否为原装柄?SCPH－1200这编号索尼是否生产过?还是组装货乱印的?手柄背面有个比其他字都大的M是什么意思?(江苏金山桥开发区消防特勤队 张喜民)

您已学会了用眼睛来辨别真伪的方法。这应是原装柄,乱印的一般都喜欢印上"MADE IN JAPAN"好掩人耳目。制假者专喜从小处下手,只要有利可图,就有人制假。小到买一双运动鞋,买电玩相关产品,大到买汽车,买住房,从报章可知,我们一定要用自己的眼睛去辨别去判断,不要轻信一面之辞,以防上当受骗。

●本人因近日对化解危机和死亡之屋十分着迷,但因目前手头拮据,无法拥有PS和SS(×),想先用MD来解燃眉之急,但又不知何处有MD枪卖。有没有一些比较好玩的枪战节目,请龙不吝赐教,化解危机!我还发现MD的VR战士2的角色是可变颜色的,选人后按"上＋A/C"和"下＋A/C"。(江苏南通 钱晔)

玩MD的玩家仍有不少,可惜MD光枪游戏不多,西部枪手是其中之一,钱玩友你可注意本刊的"广告速递"。

●请问彩色GB的卡带能在普通GB上玩吗?(无锡 沈萃)

彩色GB专用卡带可以在普通GB上玩。爱好者请注意,在用彩色GB玩普通卡带时,只能显示4色,但这几种颜色是可以在游戏前进行调整的,玩家可以选择最明亮最好看的4种颜色。沈萃同学,多谢你来信回答其他玩友提出的问题。彩色GB又降价了。

●铁甲飞龙二代ZWEI(STG)和AZEL(RPG)如何成为最终的龙?请问投秘技有没有书拿?(上海杨浦松花江路 李光耀)

如果您看看右面花边中的人名,便会找到梅杰先生。是的,铁甲飞龙STG如果想成为究极之龙,非要全力以赴地打才行,有时,通关后飞龙的尸体便可完全地充满棺材,那才是究极之龙(带胡须),这只能碰运气。而飞龙RPG则要从Dユニツト01找到Dユニツト12。以01号为例,你可从发掘所周围直接进入溪谷地带,把本游戏的第一个BOSS消灭之后,再回到发掘所周围(上空),此时这里面没有敌人了。然后降到最低空,向前飞,在小悬崖上会看到许多鸽子,画面右上的地图会显示出代表鸽子的红点,按下瞄准器,对准鸽子发射,电脑会自动让你和鸽子一起飞到山中去,必发现两个宝箱,其中一个就是Dユニツト01。无书可拿。

●龙哥:您好!祝问题如滔滔江水连绵不绝,在下有几个问题向您请教,望您救民于水火之中。首先,我是个世嘉的死党,土星的铁杆,绝不会"随大势"向PS投降。尽管SS的寿命已不长,但我和哥们儿们不会抛弃它的!所以,就提几个SS的QUESTION吧!①为何SS一些非格斗游戏也对应加速卡呢?如3月号中插那个恋爱SLG?②金盘是啥玩意儿?③土星全球多少部?④土星最大销量的游戏是啥?⑤既然SS日本和欧美已经失去生命力,但其在中国的市场很大,为何不来中国大量发卖,并低价抛出那些几乎是"废品"的游戏呢?入交社长不应没想到吧?⑥SS的RPG总共有多少?不错的有哪些?⑦建议不要用ETC,太不明确了,请具体一些。此致那个敬礼。(首都西城佟麟阁路 姜龙)

①主要是为了降低读盘时间。②专门用来作备份的空白光盘一般称为"金盘",用刻盘机来烧录,而价格较高。通常的压盘机生产的就是银盘。③也就1千万部不到。④《VR战士2》⑤我国许多专卖店已经这样做了。入交社长大概是想不到了,因为他还要忙着世嘉最拿分的全球街机运作,以及DC主机的全球定位和销售等大事哩。⑥SS游戏总共1千1多点,RPG约占1/15?其中不错的,当然是那些耳熟能详的啦。⑦好建议,细分的话,一个游戏往往有主、从两种类型。不过像帝击俱乐部等可算是ETC。

天下玩家若都是像你们这样,SS就牛喽!当然我也不认为土星现在完全没有价值了,它仍可能解决某些玩家的燃眉之急。关于DC,你还提到SNK,它在DC上推出的应该不是98,而是KOF1999(背景三维化),我们注意到,SNK已正式成为NAOMI基板的受用者。销量上,2月初旬的DC主机已达65万(索尼克冒险至2月底,已达35万销量。这些可是官方数字,目前DC恐怕已经很接近百万台了)。另外你是否听说英超中阿森娜队的头号赞助商JVC已经合同到期,将由SEGA赞助?(阿森娜的队服由耐克提供,耐克公司在大陆销售过贴有由泡沫塑料制成的JVC字样的队服上衣,这回难道是SEGA"字样"了?)如果这是真的,说明世嘉终于再度重视起宣传……最后谢谢你对本刊的支持!

●对本期杂志评语:说好不好,说差不差,错字太多,内容太好☎广西梧州市文栏路后巷 冯恒

前三句吓人一跳,最后一句莫名其妙☎丈二的龙哥?

●对本期杂志评语:对街机仔来说,只是刚刚解决了温饱问题。☎山东省威海市统一路前进街读者 梅杰

温饱虽然解决了,希望能到小康。☎栏目编辑 不来而

●对FF8的一句评语:香烟＋可乐＋FF8＝寒假最高享受☎浙江水利水电学校 樊亮

……短暂的寒假里,温馨的家中,人们可以很休闲地一边抽着大中华香烟、一边品着娃哈哈非常可乐、一边用康佳电视和杜希喇叭来欣赏FF8的豪华CG和动听音乐,这正是家用游戏机的魅力所在。不过,也有些人可能是下面这种情形:在拥挤的机厅中,被动地吸烟;没有可乐,为了多买几个币,只有闷热和饥渴;在破旧的机台前站立时间过长,腰酸腿疼……不禁令人深表忧虑,于是又有(空想):"天足概念鞋＋麦当劳＋原装街机＝双休日最高享受!"(脚踏KB8Ⅱ,吃着巨无霸,打着98……啧啧……比较的"酷呆了")☎没事儿就喜欢替古人担忧的龙哥

●SORRY:上期回答读者问题时考虑严重欠周,在PC上也可以玩到NGO和卡普空的部分游戏。感谢读者的指正。

包回答(热线比较紧张,下一页还有)

新老玩友热心肠,认真帮忙人赞扬

●关于 FF3 的问题:我"惊喜"地发现包打听头条是 FF3 的问题,欣喜 FC 玩友在国内"尚存"。我很喜欢史氏的 FF 系列,但限于时间与财力,至今只打穿 FF2 和 FF3,也曾一睹 FF7 风采。逯媛玩友的问题其实相当简单,"男子汉大丈夫能屈能伸",此处龙的设定类似于仙剑的石长老,是无法战胜的,但打不赢可以跑呀?选择逃跑指令,成功率近乎 100%(否则就是盗版卡的问题)。这条龙是个什么角色?它并非是逯媛玩龙所说的怪兽,在游戏末期,队伍中具备"召唤士"且已拥有大飞空艇,可以降伏它作为作为第八级(最终级)的召唤魔法,属性为核爆类,威力无穷,类似 FF7 中的巴哈姆特.零式。当逃跑成功后可被它抓至"小人村",这样,情节就继续展啦!还望逯媛玩友以后多多探索,因为 FF 系列的任何一部都是极为优秀的,乐趣无穷!此外,如果逯媛玩友还有关于 FF3 的疑问,包在我身上,以免龙哥"哑然"而出"丑啦"!我正处在繁忙的高三,这封信花了我"宝贵"的半个钟头,所以字迹潦草,信纸也不可爱,还望龙哥见谅!现在我又要翻开厚厚的"题海"了,待考上大学后,我再与龙哥聊。**仅有一部 FC 的:才源(湖北襄樊市汉丹电器厂 才宝常收转才源 邮编 441021)——愿为逯媛玩友解难的还有(方伟,浙江省兰溪市第五中学高 011 班,321100;熊耀,江苏南京下关区东井村 3#26 幢 105 室,210028)**,另外方伟同学,你的 GB 主机已经没救了,我断定那是国内或港台非法厂商制造的,根本不是任天堂的 GB,只能说是 GB 的兼容机(与杂牌 MD2 类似),外观与原装 GB 一模一样,所有细处均粗糙(如外包装、说明书、指示灯、显示屏颜色等),二三年前买的老款 GB,应无"日本制造",那时我国已是万信代理的"中国制造"的原装 GB 的天下了。

●关于 MD 新乞丐王子的问题:沙漠中央立着一座金字塔,但其大门是打不开的。四处走一走会发现几乎所有的流沙坑都是顺时针转动的,因为是在北半球。仔细寻找会发现一个逆时针下旋的沙坑,踩上去之后就会落进埃及古墓,不难发现古墓的门只能由具有雕像的一端打开。之后,剧情便会发展。如果这位玩友没有攻略的话,后面的一个难点也会卡住你的前进步伐。古墓第二层,有四个祭台,而你将会很容易找以猫头鹰雕像、匕首以及冒险家之腿。第四个祭台放的东西就找不到了。怎么办呢?:回到第一层存档,回到祭台将冒险家之腿放在第 4 个祭台上,然后读取刚存的进度再看宝物表。多了一把拐杖,然后按雕像、匕首、腿、拐杖的顺序放在祭台上就 OK 了。本来最后两个"勇 6"和"皇帝的财富"我也早已打穿,可惜忘了当时的行程,真是不好意思,让龙哥见笑了。(兰溪 方伟、贵州兴义第一中学初三.3 黄飞)

●关于 MD 皇帝的财宝的问题:圆木就是木筏,取得圆木的着急在于让挡住梯子口的小矮人躲开。而让他躲开的关键在于:在找到地下河边小矮从的父亲之前,千万不要和小矮人对话。找到他父亲之前,必须先找到防滑靴(其位于"魔手空间"中最靠左角的一只魔手上,由于在"魔手空间"主角牌不断正东状态,不易发现,注意那里分上中下三层并不断重复,多试几次即可)。假如你不慎先和小矮人对话,他会对你说:"噢,你已经看见家父了,那就上去砍树吧。"这和见过他父亲后他对你说的话一样,但他的身子仍死死挡住梯子口。等你找到他父亲后再来找小矮人,他又说"我希望这里长更多的树啊",身子仍挡住。其实这句话应该在主角取得圆木以后小矮人说的。这样就形成一个永远解不开的死结,程序出现了逻辑上的错误。出现的话,只能从头玩起。(山东东营 石磊)

●小弟排除一切杂念买土星不是为别的,就是为了玩 CAPCOM 的游戏。小弟手上一半的碟都是 CAP 出品的。其实我只有六张碟,但绝对正版。但随着土星的隐居,其游戏越来越难买到了,特别是正版。而我又怪癖,偏买正版(包括从大城市邮购)。玩过吞食、快打、名将、SFZ2 之后,就想像 CAP 能再出一部更好的动作游戏。等待了好久,全是些低水平厂家出品的游戏,特别是世嘉的"快打刑事",操作感极差!日子平淡地过去了,晴天一声霹雳,"龙与地下城"参上!这才发现,那是我多年追求的理想游戏,太感动了!从 97 年 12 月最后一页的彩图上 50%完成度,一直期待,期待,今年 3 月份终于发售了,土星又要连夜工作了。

可问题来了,如何买到呢?只好乱拨长途无好消息,都是一句话:"我们不再售土星碟了"。第二次着急失望(第一次是邮购"银河之星"无解码器无法游玩)。像这样的难关不是游戏中可以续币这么简单……在电软上看到"龙与地下城",像是在做梦,梦一般的游戏,梦的感受。不对!是理想,有一天会实现的,就像当年打工买土星一样,那时土星真的是个梦,从要买到实现,整整一年时间……终于实现了。写这封信不完全是要请龙哥帮忙买碟,也是想谈谈我对买软件的感受。期望越大失望越大。像我这样在小城镇玩游戏就都是这样的吗?所以,我对我所拥有的每一个游戏都是倍加爱护,从中,我也体验到了游戏中,真正的内在乐趣,明白了本质是什么。不眼红别人,相信自己的选择。

我这样一个中学生,有了个梦想,可到处碰壁,也可能我对别人太信任,没有社会经验,相信每个人都是这样成长起来的吧!等等,还有,这封信可能被扔掉或没收到,我很有可能写同样的几封信邮出去,可别烦哦,龙哥……(烟台王虎)

↑王读者你不必着急,相信你会找到同路人的!卡普空在 DC 上推出的革命性 ACT+FTG"能量之石",画面美丽且音乐震撼,正在受到少数业内人仕的褒扬。看来若是条件许可你也要买 DC 喽?因为卡普空的新游戏 DC 也会出哦!目前 DC 版刑事 2 已经移植完毕,MODEL2 基板营造的操纵性和趣味性可比刑事 1 的 STV 强多了。

●我说龙哥呀,你看看大家还在吵,什么 N64 又出来了。有钱都买下,没钱挑一挑,不就完了吗?我什么都有!都是日本制造嘛!反正没有国货,等国货游戏机出来,在努力争性能问题吧!请发表看法。你说仙剑能让土星活到 2000 年吗?(桂林 袁芳)

没有绝对完美的主机。国产主机缺乏经验和经费。土星到 2000 年?你要是喜欢 SS,SS 就能活下去。

●敬爱的龙哥,对于首次写信的我,心中紧张而兴奋。我买了仅两天的彩色 GB,乃是用变压器接电玩的,开始时没问题,约一个小时后,正在兴头上,GB 突然断电,变压器则在工作中。我只好换电池玩,这时没有什么问题。可电池只能用三小时,怎可能是你说的 20 小时呢?我再换变压器一试,又能玩了,过一会儿又 GB 又断电了。转天晚上,我的彩色 GB 已不能用变压器玩了。经检查,变压器没有问题。这大陆变压器频率不同于日本的呢?还是 GB 的外接插孔坏了?(半忠诚的广西合浦读者 刘成龙)

我看主要应怀疑变压器的性能指标与彩色 GB 不符。似乎彩色 GB 变得娇气了?要知道,老式厚型 GB 用很什么样的国产变压器都能玩,较少出问题。你的 GB 如果用吉列公司的金霸王电池,就应该能用到设计指标的 20 小时。变压器若不行请不要勉强。

●龙哥，久仰！以前各游戏机种充斥市场，一时不知该买什么好。自从 DC 出现后，我被震撼了，咬牙托朋友从日本带来了一台，游戏确实令人震撼，但好梦没多久，我的 DC 机突然有声音没有图像了。我成了一个悲惨的玩家。后经检查是图像输出蕊(?)片坏了(据我所知本人不是唯一有此遭遇的)。我想向龙哥提几个问题，打拢(?)了！①DC 如此精密骄贵，我等国内玩家如何保养之？②我这从日本带来的 DC 连在那些国内专卖店购买时所能提供的最低保证都失去了，怎么办？③DC 的图像输出芯片（非制造图像的芯片，在主机里不算主要芯片）不知去哪修呢？这是好几个 DC 玩家所期待解决的。④听说 DC 的性能又提高了一步，是啥意思？对不起，提了这么多问题，真是太麻烦，希望能一定回答这些问题！对我太重要了！谢谢！(北京通县 李)

①您十分着急，以致忙中出乱，还把龙哥画成踢正步的 RYU，那看笑话之人一定是你喽！记住买东西时要先祈祷。DC 精密但不应骄贵，日本货"皮实"。保养上，请用大电源，注意散热，控制游戏时间(我们手头上的可靠记录是 DC 连续运转 30 小时，因此，SEGA 的实力尚值得相信)。您的全套 DC 都是正版，因此出现的问题不算很大。②可到经验丰富的电器修理店或到修配力量强大的电玩专营店去问。③一般来说，像是保险被烧之类的毛病都有修复、替换的可能，主机内的通用件出问题统统可以搞定。我估计您这种情况可以修好。只是不知您的 DC 被断定为图像输出的部分坏了是否可靠？因为也有可能是视频线出问题(可能性很小)，或是主机在某种极端情况下死机(这时应关机，过后再试)。④量产的 DC 成品机之 NEC PVR 芯片采用的是 0.25 微米制程技术（当初设计为.35 微米)，因此图像上 DC 比设计指标更具威力。

●上海怎么没有卖 POCKET STATION 的?前几天，我买了一张原装限定版 NG－CD KOF98，价格是 980 元人民币，是否我被"斩"了？为什么 FF8 原版碟不能在我的 PS 上读？NG 卡带机有多大呢？和街机电脑板一样大吗？98 卡多少钱？机皇双倍主机为何在商标名后加"Z"呢？(有 PS，N64，NGCDZ 的杨さん)

POCKET STATION 在日本供不应求。你认为值就行。改过的 PS 不能读原版太 8。NG 卡带机比起你那光碟机还小，很薄，有专用大摇杆。98 卡是你买的 CD 价格的两点五倍。为何加 Z？高级主机，以后不再出了。

包回答

●第三期 MD 梦幻模拟战 2 的问题解答：1，海恩可按下法转职：ウオーロツク（魔法使）> ソーサテ（魔导士）> メイツ（ポ士）> アークメイツ（魔术师）> サモナー（召唤使）学会召唤。他不会传送。但可通过召唤那种不用召唤饰物也能召唤来的的小魔法师间接得到。方法是召唤小魔法师后让队中某些人攻击敌兵（如可用职业是メイツ的人），此时召唤兽魔法中可能会有传送术了。

2，圣杖与魔杖分别会让圣剑、魔剑发挥最大威力。不同在于实际效果上，圣、魔杖虽然都会加大施法面积，但魔杖更会加强攻击魔法的效果，比如轰炸术，装魔杖后常可使早、中期敌人一击全灭。

3，魔系、圣系是指能拿魔剑或圣剑的人吧？只有具备光之血统的人，如主角，捷莉等才会有拿圣剑的能力。魔剑除了两个修女外好像其他人都能拿，只要能力到了就行。因为用魔导石转回最初职业后仍可拿剑，所以估计与职业的关系不大。

本期包回答还要感谢张志栋，唐华晔，南宁 杨毅，萍乡 邓春，茂名 温南麟，北京 马旭，岑溪 李志鹏，贵阳 王鲁峰，宜宾 梁璐，上海 詹熙等热心读者

●问：①给电软寄去的信大都由谁看？②我在二月初寄出了 MAGIC 地带(没拼错吧？)的钱(汇款)，本想先睹为快，但现在书摊上都可见到，我的书却仍未寄到，为何？③电脑上的 PS 模拟器性能如何？④编辑们既不是美国黑手党，又不是中国丑人大集合，更不是木婉清形的"露面便嫁"之人，为何如此神秘？我多少次在梦中向人群中蠕动的一物挥手大呼："Hi，龙哥……"(别误会，我是男的)(北京东城区和平街 王康)

①像你的信，我就看到了。你写给谁谁就看。②真抱歉。③当然与用 PS 玩游戏时感觉一样啦。④可能是"神秘"比较好玩吧！

●龙哥您好。我有一件事非常苦恼，我有一台 1001，以前都很正常，但最近出现了一点问题，就是近两个月新买的游戏，有一少部分不读。比如：刚买了四张盘，有三张都读盘正常，但有一张却出现不读的情况，一开机，到了记忆卡和 CD 选择画面就不读了，和无盘一样，有的盘在里面转一会儿就停了，有的则反复读，但怎么也读不出来。现在已有十几张盘不能玩，但我拿到别的型号(如 5501，7000)主机去试就没事。虽然只是一部分，但到手的游戏不能玩，这简直是一种折磨。请问这是哪的问题？是否主机型号较老不兼容？还是光头的问题？换一个光头会不会正常？还是非逼我换一台新主机？请龙哥务必帮忙一下，多谢！多谢！此致，敬礼！（天津北大关金华巷电软最忠实读者 李军)

这有可能是光头纠错能力降低的表现。不过，当前最需要做的，是到一个与你机型相同的人那里去试验那些读不出的碟，如果也读不出，那是兼容性的问题，不过这个概率较小。如果人家的机器能读，您就可以考虑换光头了。

●在龙哥热线的陪伴下，我和龙哥都又长了一岁，可喜可贺。我是一位重庆的读者，最近打算买一台新的次世代主机，当然要买最好的，不知 DC 和 PS2 哪一种更好，千万不要说各有千秋，我只想知道谁的功能更多，升级更快。(重庆大渡口区)

在 99 年，您这想法还行，"买先进机种"。但 PS2 要在明年的某个月份推出，目前暂时还买不到，但现在不妨先攒钱，静待 PS2 发售，它刚在我国出现时可能很贵。现在不是各有千秋的问题，DC 和 PS2 不是一个级别的机种，功能上，PS2 是"很强大"，但 DC 却是"够用了"，二者升级都还方便。DC 较适合手头紧的街机迷，像它移植的刀魂 2 效果较佳，NAMCO 希望完成版的画面能比街机好上 10 倍。国外非常重视版权问题，游戏机软件要受到保护，PS2 也好，DC 也好，再也不会轻易地让盗版商钻空子，特别是 PS2。可以这样讲，主机越先进，可能离我国多数玩家就越遥远。我们应根据自身情况选购主机，避免步入"高价、先进"的路线中，可以稍事等待。

■被采纳的小建议(由南宁杜子耀读者提出)：来信在包打听中提问的读者，如果您觉得自己的地址可以公开的话，请注明，那么我们将把您的地址也登出来，则热心解答的读者就可以直接写信给你，节省时间的同时读者间还可成为"玩友"。如果提问者不方便登出自己的地址，则我们仍可在杂志上进行回答。这里龙哥再次感谢为别人解难题的朋友们！

龙哥热线



大墙画廊

《MAGIC 地带》得到大家的如潮好评，也算没有辜负众多朋友及自己的劳动，希望大家继续支持本刊及本刊编撰的书籍。

S：五年，无论你我都在慢慢成长，这其间的甜酸苦辣只有我们自己知道。杂志亦然，虽然在大家的爱与呵护下她没有太多地经历风雨，但那些独自上路的日子确实让我们都感到世事如棋般的概叹……

P：好累，莫名又有数本书籍的制作工作“扑面而来”，到时别忘记象支持杂志、画廊一样捧我的场，否则有朝一日我累吐了血……

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《KOF 美少女之中国版》山东东营 张彤

◀S：花棉袄的样子确实让人感觉好“中国”、好可爱！

P：相比之下舞穿得有些凉爽啦。（『廊 POWER』：★★★☆）

▼S：泉泉，现在还这么喜欢八神吗？

P：好象大家都很有兴趣开八神的玩笑啊！（『廊 POWER』：★★★★）

▼S：那厢被斩得支离破碎的是哪位仁兄啊？

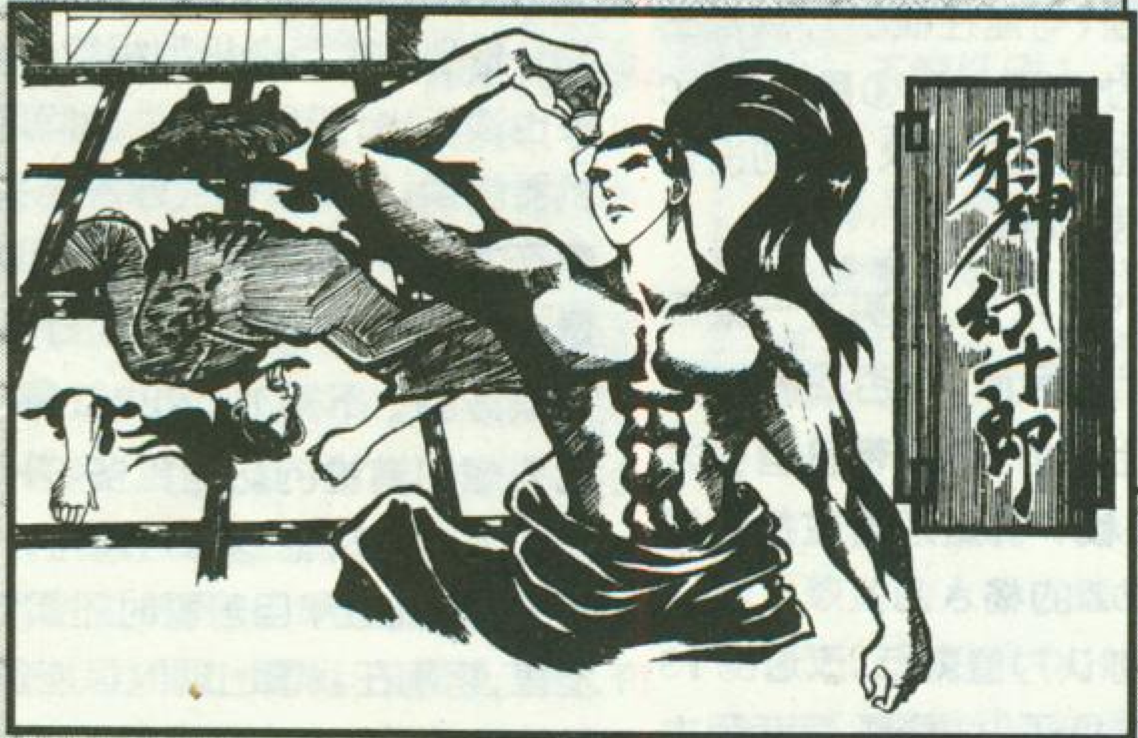
P：牙神拿酒杯的样子好奇怪。（『廊 POWER』：★★★）

▶S：请寄来长期联系地址，否则得不到答复的你会变成泥水吗？

P：谢谢你对《地带》的夸奖，永远支持我吧！（『廊 POWER』：★★★★）



▲《超短篇》上海 傅兴华



▲《杀意幻十郎》天津 童伟



<<八神砍價>>

▲《八神砍价》海口 温碧泉

▼S：罗刹版好象不如修罗版来得清爽啊！

P：似乎是在飞檐走壁。（『廊 POWER』：★★★）

▼S：这墨绿豹子确实很凶悍啊，恐怖！！

P：让我不由想起还未来编辑部时玩 MD 的情景。（『廊 POWER』：★★★）



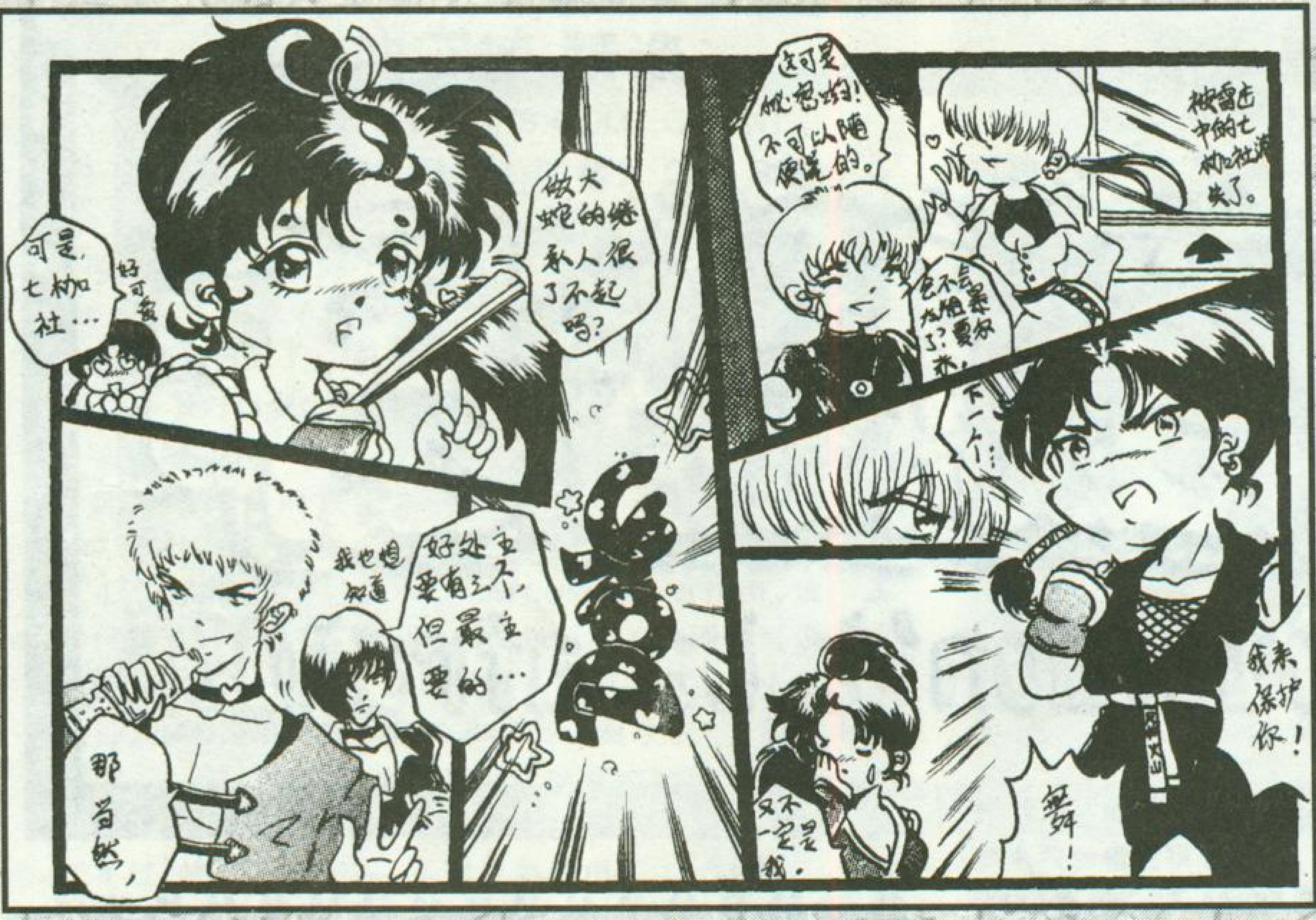
◀《战斧Ⅲ》福建永安 陈弓



▶《色》吉林图门 鞠立

力/缱绻/潺潺心海……

◆画廊接力行动 FILE～8～:《格斗之末 6》



▼S：Sphinx 你好，「向日葵与百合」会尽早登出的。
P：分身后的我们是否会追 MAI 还是个问题，因为我们只是对她有所爱慕，且她也不是真实的人物啊！

▼云南蒙自 王丹
（接续第四集 99.3）
（『廊 POWER』：★★★★）

（待续）



▲《FINAL FANTASY Ⅷ》辽宁海城 杨辉

◀S：斯考尔又在深沉地望着远方啦！
P：看来羽毛也变成浪漫的象征了。
（『廊 POWER』：★★★☆）

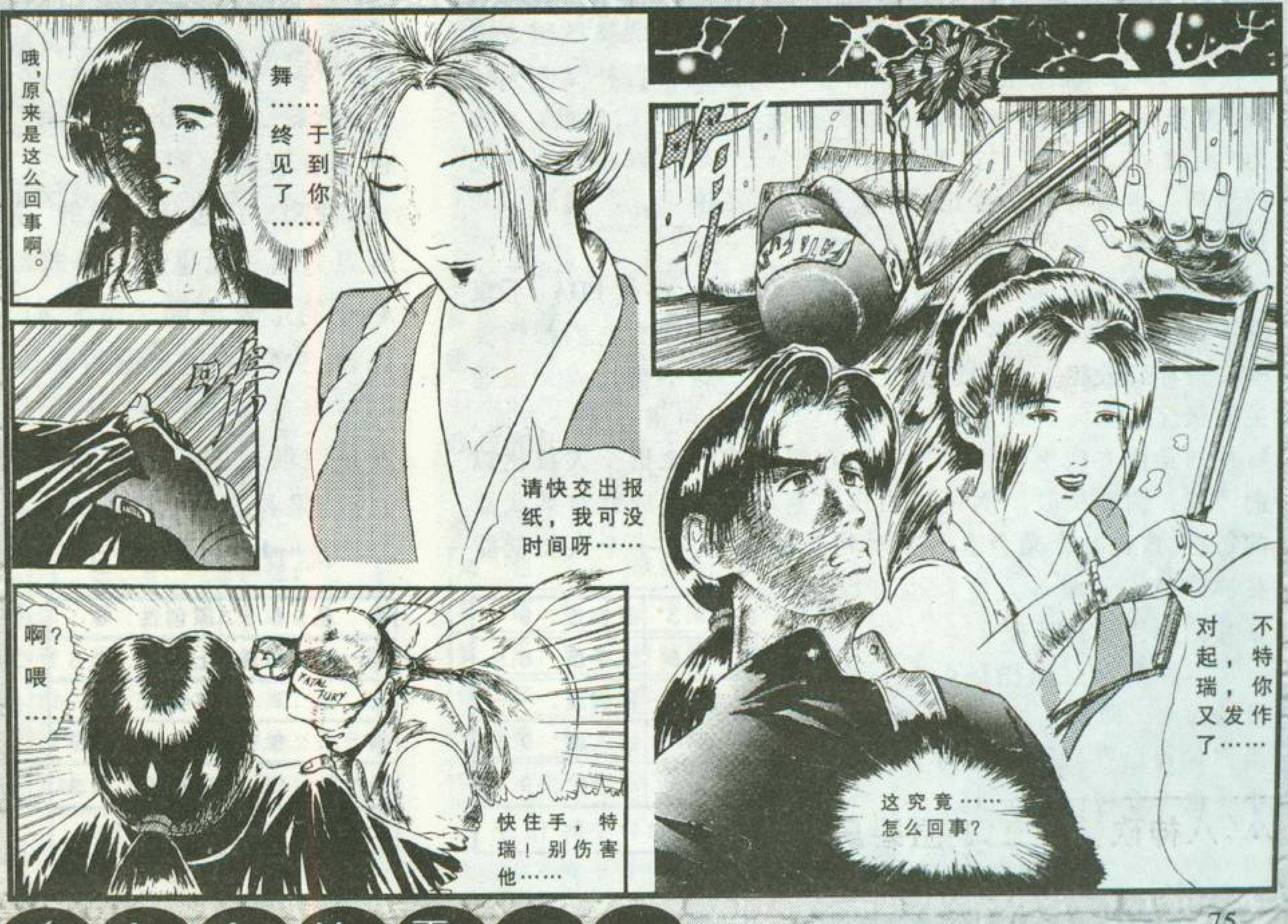
▶S：你是"滕真＆陈真"，两位很奇特的组合。
P：PS 也要出《GRANDIA》啦，SS 迷失望吗？
（『廊 POWER』：★★★）

▶《传说中的传奇》南京 程磊



▶S：别再将我和舞扯上什么特别关系啦，否则许多人会怒的。
P：何时邀请我去你家乡玩耍啊，我期盼！

▶南宁 黄世鹏
（接续第二集 98.10）
（『廊 POWER』：★★★☆）



Speak out, don't be afraid!

沙加·开拓者 2(SAGA FRONTIER 2)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM



在我的印象里，史克威尔的“沙加”系列一直以多角色、高自由度、深奥的系统等特点区别于其他作品，今作又特别加强了剧情结构上的穿插。为了兼顾高自由度和连贯的情节，游戏过程被划分成若干小段，分别叙述三名主角的人生，同一角色的情节段大多是承接关系，不同角色的情节段则常作并行处理，让人觉得是在玩三部曲，其中更插入一些纯剧情的段落，削弱情节上的离散感。

游戏画面就象是用铅笔和水粉绘制而成，古朴又不失典雅，世界观亦配以中世纪风格，使游戏本身颇具幻想性，不愧为“浪漫”二字。在多边形大泛滥的今天，给人以相当超任化的清新。再看那即将推出的“圣剑传说”，不由让我想到一句话：“史克威尔是不会忘记老本行的。”

这次的系统强化到了什么程度？可以说，没有 PDA，不仅拿不走特殊物品，连多人合击技都要受影响，因为它们都需要 PDA 来存储数据。虽然说为了软件销量，这不会造成无法通关的状况，但玩不到 100% 的东西总是觉得可惜。另一方面，特技的觉悟方法更有阶梯感了。在群体战时觉悟个人技比以前困难，到单挑时反倒可以用多种基本动作组成针对某武器的特技，这也是令角色具备某种特技的捷径，有了个人技就能在群体战中组成多人技，也可以令其他同伴装备新技。

角　色：	9.5	原创性：	9
画　面：	9.5	上手度：	8.5
音　乐：	9	移植度：	——
情　节：	9.5	投入度：	9.5
操作性：	8.5	总评价：	9.13
玩此游戏时间：41 小时 15 分			

本作的缺点同样是由上一代沿续而来，即杂兵强度极不平衡，当你觉得已然独孤求败时，一个小兵也可以将你 Perfect。

——北京　蚯蚓

神秘的约柜·幻之剧场

(MYSTIC ARK·まぼろし剧场)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 AVG 媒体 CD－ROM



假如有人告诉我，这是某个独立制作组的产品的话，我心里还会觉得平衡些，偏偏那上面写着 ENIX。

都说游戏正在电影化，这部作品倒也真印证了这说法，不过它给人的感觉，是那种二、三流的导演，用很低的成本拍成的，说恐怖不恐怖，说神秘不神秘，从头到尾不明白是什么事的诡异电影，看过之后保你恶心三天，别扭半月。我怀疑这游戏的创意者有点心理问题。

ENIX 在超任上做的“神秘的约柜”是款 RPG，而且还有点好玩，我也曾期盼着续作。不料，时隔多年，它竟以 AVG 的形象出场。作为 AVG，谜题设置倒还可以，虽然有弱智之嫌。可是人物的移动真看不过去，尤其是转身，每转一下都是精确的 45°，同时伴随“嗒”的一声，就象用齿轮和发条组装成的机械制品。难道这就是 ENIX 的真 3D 编程能力？如果是真的，大家就不必期待“勇者斗恶龙Ⅶ”了。

玩“D 版”的人可以看看数据面，只有窄窄的一个环形刻纹，乐观估计此游戏不超过 50MB，能轻松移植给 N64。ENIX 也许是觉得 PS 正版盘的深黑色是种保护，这么“小品级”的游戏也敢拿出手去卖，实在让人心寒。

角　色：	6.5	原创性：	8
画　面：	7.5	上手度：	8.5
音　乐：	7	移植度：	——
情　节：	6.5	投入度：	5.5
操作性：	6	总评价：	6.94
玩此游戏时间：不到 45 分钟			

——北京　爆怒龙

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

龙与地下城 精选

(DANGEONS & DRAGONS COLLECTION)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 CD－ROM×2



闻知"SFZ3"不在SS上移植，犹如一颗原子弹爆炸(4M加速卡白买了)。好在"D&D"及时出现，不至于让咱家太寒心。

游戏虽然是两枚组的，可真叫咱家动心的是第二张"暗黑秘影"，它禀承了CAPCOM的一贯作用，该作品的操作性绝对一流！人物的动作流畅且丰富。画面可说是无可挑剔！充满了一股剑与魔法世界的味道。魔法攻击更是赏心悦目，每当施展召唤系魔法和最终陨石攻击时，那感觉真是太爽了！多条分支路线以及大量隐藏宝物更是游戏一大卖点，大大加强了可玩性，让你拿得起，放不下。

不过，缺点还是有的。虽然说是动用了4M加速卡、可游戏中还是频繁的读盘且时间也不短。让人觉得有点奇怪了！Why?

总之，"D&D"是将动作ACT与RPG很好的结合在一起，相信会取得成功，卖出个好成绩！同时，也希望能见到更好更成熟的同类型作品。 ——襄樊 孙涛

角　色：9	原创性：9
画　面：10	上手度：8
音　乐：8	移植度：9
情　节：8	投入度：10
操作性：9	总评价：8.89
玩此游戏时间：8小时	

复活之斩·武士枪手

(RISING ZAN · THE SAMURA GUNNER)

机种 PS 厂商 WAVE SYSTEM 类型 ACT 媒体 CD－ROM



PS上的3D动作过关游戏在数量上当然不能与RPG等家用机主流类型相比，且质量方面普遍不能令人满意，真正能给玩者留下较深印象的也只有"天诛"等少数几款。不过笔者倒是对近期推出的非大牌制作公司出品的3D—ACT"RISING ZAN"较为倾心。

这款ACT以美国西部为背景，塑造了一个东方味很浓的西部英雄形象。游戏的画面很不错，只是音乐稍逊；过场动画中人物动作有些僵硬，不过色彩柔和，看着挺舒服；操作方面较为流畅，必杀技及各种特殊指令的使用都十分便利。制作者在创意方面有些独道之处，如将刀技与枪法东西合璧就很有新意，刀和枪的配合使用便贯穿于整个游戏之中；各种机关，关卡的设置有时也会让人出乎意料。此游戏的难度适中，敌方角色的设计并不可怕，相反挺可爱的，再加上一些搞笑场面，玩时的感觉满轻松的。

值得一提的是那首主题歌，听着有些"北斗神拳"、"队长翼"之类七、八十年代的味道，可能就是要这种怀旧效果吧！ ——江苏 王伊浩

角　色：8	原创性：8.5
画　面：7.5	上手度：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	投入度：8
操作性：8	总评价：7.63
玩此游戏时间：5小时以上	

纵情跳跃2·舞蹈天国混合版

(BUST A MOVE 2 · DANCE 天国 MIX)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 ETC 媒体 CD－ROM



在前作受到玩家的好评，依然颇为流行之际，艾尼克斯又推出此游戏的续作。出于对前作及音乐类游戏的偏爱，此款游戏当然不容错过。

此作的音乐与前作一样出色，毕竟这也是游戏的卖点之一。几位新登场的人物、予人以不以形象争宠、而以舞步取胜之感。前作人物增添了许多新舞步，完善了人物的设计，举手投足更显个性，每位人物都具有独创的舞蹈指令，不会出现前作人物指令雷同的情况。另外即使正确按节奏输入指令，也会因时机的细微差异、导致后续指令的不同，是本游戏的一大特色。丰富了玩家的选择与组合，相对的提高了自由度。

目前在日本非常流行的音乐类游戏，究其原因，此类游戏体现的玩家与操纵人物合二为一的一体感，与音乐水乳交融的参与性，是其它类游戏所不能相比的。

——哈尔滨 刘长江

角　色：8	原创性：7
画　面：7	上手度：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8
操作性：7	总评价：7.64
玩此游戏时间：3小时10分	

J联盟实况胜利十一人98—99

(J LEAGUE · 实况 WINNING ELEVEN 98—99)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM



与当初"世界杯版"的发售情况相同，这个"J联盟"也是随着日本国内J联赛的开赛而作的。只不过题材上，世界杯比起J联盟更加盛大，更能吸引人。

整体上，笔者认为它是"世界杯版"与"最终版"相混合的一个版本。确切地说，就是进攻继承了世界杯版柔和的风格，而防守则沿用了最终版严密的特点。球员带球空隙加大，使连续过人变得更难，也就在无形中突出强调了整体配合的重要性。值得一提的是长传助攻的改进和任意球水平的提高，全游戏的真实性有所强化。

比较不足的地方在于犯规方面的改动。规则不是不够严格，而是过分严格！几乎到了一犯规就吃牌的地步。此外，某些细节的处理同样不很成功，特别是球员形象过于软弱和球的重量感不足，多少影响了游戏的手感。总之，对于国内而言，"世界杯"的两个版本更符合我们玩家的口味。 ——福建莆田 张毅

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8	上手度：8.5
音　乐：7	移植度：10
情　节：——	投入度：8
操作性：9	总评价：8.25
玩此游戏时间：不明	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

THIS SITE IS gamebar

98格斗之王·梦战斗未结束

(THE KING OF FIGHTERS 98 · DREAM MATCH NEVER END)

机种 PS 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 CD－ROM



在3月的发售表上看到了PS版的“KOF98”多少有些意外，想必大多数人都会认为时至今日，SNK的格斗王系列之先机当然会被DC占去，而SNK在亚洲经济风暴中似乎已学会了先效益后友谊的做法。不过那又怎么样呢？对于国内众多PS玩家来说，能在家中玩上98，酷了一下，爽了一把，就成！

业内外部分人士对PS的2D机能持以信任态度是由来已久了，对SNK、CAPCOM等街机移植作并不看好。不过有“街霸ZERO 3”成功移植的先例，笔者对98也增添了不少信心。这次的移植SNK可谓轻车熟路，移植度与97相比有过之而无不及。读取速度这一顽症处理得差强人意，幸好已经习惯；画面与街机几无二致，有人说删减了部分动画，而使流畅感降低，不过象在下这样的外行却怎么也看不出有何不同；手感向来是PS手柄被抨击的主要问题，由于97中的指令简化在98中大都不适用，因此PS版的操作要比97困难，不过对应振动的感觉也不差。

画集可以说是“KOF98”PS版的卖点之一，有上百幅精彩的作品，漫画迷们一定喜欢。

——江苏昆山　王伊浩

角　色	9	原创性	7.5
画　面	8	上手度	7.5
音　乐	8	移植度	8.5
情　节	7.5	投入度	8
操作性	7	总评价	7.89

玩此游戏时间：4小时以上

仙剑奇侠传

机种 SS 厂商 大宇 类型 RPG 媒体 CD－ROM



具有中文武侠RPG、NO.1之称的“仙剑”终于在SS上露脸了，这次总算填补了次世代游戏中文RPG这一空白。但是，在玩过以后，咱的热情很快就消失。

无论“仙”在电脑上是多么出色，也不代表在哪儿都一样。这次SS版存在着不少毛病。开始的片头CG就不怎么好，完全失去了那股清新脱俗之感。整个游戏画面，给人一种十分模糊的感觉，就算不是电脑显示器，这也实在太过份了！再接下来就是操作性，这是最大的败笔之一，无论人物行走，还是选择指令，都让人觉得慢半拍。战斗中运用法术，还要先定个几秒才出招。实在是让人莫名奇妙。而最令人难以忍受的是：人物的脸谱。咱不知道台湾同胞的审美观如何，可在大陆，估计是很难让人接受。这是咱第二个最不想看人脸的游戏（第一个是“龙之力量Ⅱ”）。

做为首部中文RPG，“仙”实在令人失望，她没能带一个好头。只有寄希望于下一部中文RPG“侠客英雄传”了。

——襄樊　孙涛

角　色	7.5	原创性	7
画　面	7	上手度	7
音　乐	9	移植度	8
情　节	10	投入度	8
操作性	6	总评价	7.72

玩此游戏时间：30分钟

陆行鸟赛车·通向幻界之路

（チョコボレーシング·幻界へのロード）

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RAC 媒体 CD－ROM



先不论史克威尔的赛车游戏效果如何，光是以陆行鸟为主角的设定就能看出，其玩家定位又是低龄段。事实上，这部赛车游戏最特别的地方在于别家的赛车都以名车作主角，游戏开始时是选车而不是选驾驶员，而史克威尔则把陆行鸟等形象定为中心，几乎把“陆行鸟之不思议迷宫Ⅱ”里的所有形象都搬来作主角，代替了名车的位置（游戏里根本见不到名车），与其说是尝试赛车游戏的制作，不如说是大力宣传自己的角色形象。

之所以说它的用户年龄段较低，实在是因为它的剧情叙述方式特别具有童趣。一册又一册的立体折纸图画书构成了故事主线，又象是给五、六岁的孩子看的木偶戏。

作为一款赛车游戏，操纵手感很是一般，不过可以通过特技进行短时加速、浮空等行为，还能收集赛道上的特殊物品、选择赛道上的分支等，感觉有些策略性的成分在里面，必竟是史克威尔的作品。

——北京　皮卡秋

角　色	9	原创性	8
画　面	8	上手度	8
音　乐	8	移植度	——
情　节	8.5	投入度	7
操作性	7.5	总评价	7.88

玩此游戏时间：2小时15分

装甲核心·斗技场之王

(ARMORED CORE · MASTER OF ARENA)

机种 PS 厂商 FROM SOFTWARE 类型 3D－ACT 媒体 CD－ROM×2



这款游戏是我所见过次世代中三维效果最好的ACT。

提起“装甲核心”，在日本绝对是人气满点，而在国内却似乎没什么人知道。如果你能看到日本的PS专门杂志，就会在每一期中都看到“装甲核心”系列的三部作品自从97年以来一直分别占据着排行榜前十名之内的位置。

本作仍然以ACT的形式出现，但大量加入了SLG中购买机器人部件、装备，再进行组装的系统，加上类似信息收集的“通信系统”，使整个游戏更像SLG。作为游戏主线的“任务模式”基本模仿了SS名作“武装驚狮”的系统，没完没了的任务、各式各样的地形，还有在高层敌基地和深层的矿坑中战斗的任务，充分利用了PS的3D机能。而“斗技场模式”则模仿了SEGA的街机名作“电脑战机VIRTUA ON”，利用自己从战斗任务中赚来的钱购买更强大的装备，同各式各样的对手对战。由于各种装备加在一起足有几百种，所以可以装备出无数种机器人。

游戏可以使用前作的进度，将前作中得到的机器人在本作中使用，是非常受欢迎的系统。通过记忆卡，还可以和朋友进行对战，也是最近游戏业流行的做法。

——北京　斯莱

角　色	9	原创性	8.5
画　面	9	上手度	8.5
音　乐	8	移植度	——
情　节	8.5	投入度	8.5
操作性	8.5	总评价	8.56

玩此游戏时间：20小时左右

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

冷暖自知

文/北京　宁博文

本文谨献给那些和我一样穷苦靠买盗版软件娱乐的人

盗版？这个问题实在不应再提了。为了那些奋斗在盗版行业上"辛勤的"不法分子，也不要再提了，毕竟你要玩游戏还得靠他；也为了他们节省了你口袋里的钱，尽管对不住知识产权，但从你——只从你个人的角度出发，也该说句良心话，别再提了。

看看现在的中国——社会主义初期阶段。虽不再靠着几十块钱过日子，但也没富裕到不把钱当钱的地步，尤其是国内。我不知道别人怎么看待盗版(这还用说吗？秀子头上的跳蚤——明摆着的。嘴里喊着打倒，背地里照用不误。这是什么？不叫无耻，这叫绝！)，我很敬慕那些翻版商们，中国的电脑业、电玩业、VCD业之所以得到推广，得到丰厚的利润，有着他们一份功劳，一份举足轻重的功劳。

我敢说，中国如果没有了盗版市场，业界必然会陷入瘫痪，停滞不前。历史政治书上清楚地印着，咱们还是社会主义初期阶段，一个月千八百块钱，咱们不能象日本鬼子、美国佬那样花大把大把的银子买正版。于是乎盗版有了市场，不管别人怎么骂我，我都要说——这很符合中国国情。

于是乎，矛盾出现了，国内各大小软件公司纷纷把自己的萎靡不振归功于盗版，把卖不出去的原因也加到盗版头上。盗版你冤呀，比窦娥都冤。国内软件商们开发不出好游戏，却老叫着"支持国货"、"请广大玩家购买国产游戏"，我凭什么呀？商场如战场，你落后就得挨打受穷。处于冷静的旁观者角度，我们不难清楚地看到，国产软件之所以不成，一是投入资金少，敬业精神差。国外大公司出的游戏还左测右测呢，嘿！有些国产游戏就敢什么都不测，贴个牌子就卖。牛×！二是大量抄袭国外游戏。无论系统，人物设计，还是情节，比比皆是。感觉是被克隆过来，却又不幸成为失败的畸形儿。三是匆忙推出且定价高。这原因还用解释吗？反正也是糠罗卜烂白菜，定价高点，卖出一份赚出十份的钱，好歹别赔了。我在这里不是替盗版做宣传，也没有收过翻版商们一分钱。我只是想说句公道话。游戏的好坏是得看了玩了之后，才能知道的。有时，盗版就充当了试玩版的角色，国产游戏不都是垃圾，国外游戏也不都是精品，好的自然要支持，象《风云》，我就是先玩的盗版，后买的正版。某种程度上来说，盗版甚至推动了正版市场。一款好游戏(指那种百玩不厌的)，不管盗版多厉害，他照样赚钱。象《FF Ⅶ》、《仙剑》，不仅赚钱，而且赚大钱，抢还抢不着呢。

现在好多软件商都说"我的游戏不为挣钱，只图大家玩的高兴。"我听了就骂，骗傻子哪！随便一款什么游戏，利润都会超出成本价几十倍。这中间是要收回前期投入资金；但"黑"玩家一笔的心理我看也有。如果这些作品真能如软件商所说"不想赚钱"，那么盗版也就可以光荣下岗了。

写到这里，我忽然想起曾经看过的一本书中写到：一个"善良的"小偷在偷一个现代派画家的东西时，看到他的画，便严厉地批评他——你再这样画下去是会犯错误的。我想我再这样写下去也是要犯错误的。我只想告诉大家，钱是你自己的，冷暖自知，仅此而已。最后，送给看了此文不顺眼的"同志"，我知道我的实话羞辱了你的人格，使你高尚不起来，使你心里不舒服。如果是那样的话，就麻烦您也写篇文章骂我一通就是了。这样，咱们谁也甭觉得对不起谁，心里都痛快了，都可以无忧无虑心安理得地玩盗版盘了。

编者按：似乎没有必要老声明：文章观点与编辑部无关。但这里还是想声明一句：此篇"盗版"文章与编辑部无关，以免引起误会。登这篇文章，只是它代表了一部分人的想法，有些地方还讲了"实话"，这与对错无关。实话也可以是谬论，不过错误的实话比"正确"的假话强。下期将刊登本刊记者关于"版权"问题的专稿，欢迎收看。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、画面和音效是游戏性不可或缺的部分

2、游戏正向成人化发展

3、L、R键是游戏手柄不能缺少的重要键位

4、如果有了中文的RPG或AVG，我再也不玩日文游戏了

5、游戏主机究竟是一枝独秀好，还是百家争鸣好

6、男性作主角的魅力大，还是女性作主角的魅力大

7、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物

8、我身边的女性玩家

9、我是怎样同专卖店的老板打交道的

10、论由漫、动画改变的游戏

防空警报:

新版图书密集大轰炸

花2本书的钱看3本书,超值!

免费赠送《收藏纪念版2·世嘉大战略》

《收藏纪念版2·世嘉大战略》详细介绍业界风云企业世嘉公司的发家史和经营战略,包括:世嘉快速成长的秘密,世嘉台柱点将录,游戏时代造访,世嘉大跃进,创造无限可能的未来。

全书304面,高级胶版纸印刷,定价~~14~~元=0元

索取办法:凡一次性邮购下列新书2种者,均可免费获赠《收藏纪念版2》,多买多赠。

通知:因近期邮费涨价,自即日起凡邮购以上图书者,每种书须另加部分邮费2元整。

《'99秘技宝典》

现行3机种PS、SS、GB秘技

《秘技宝典》系列第三弹强力出击

94—99年初索尼PS、世嘉SS游戏秘技

89—99年初任天堂GB游戏秘技完整收录

日本厂商正式公布,真实可靠、权威

详细索引,检索方便快捷

全新制作、权威制作、玩家必备

大32开,上、下册,900页胶版纸印刷。

99年6月中旬发售

定价32元

注意:凡原邮购《'99秘技宝典》的读者,请于5月15日前,将34元书款补齐(含2元邮费)。

《秘技宝典》(完全修订版)

传统3机种FC、SFC、MD秘技

《秘技宝典》、《'97秘技宝典》部分内容合而为一,保留传统机种

FC、SFC、MD游戏3421部

秘技3590条

含游戏类型、厂商、日期、游戏简介及秘技

书后附详细索引。

8位、16位机玩友最后的机会

大32开,448页,高级胶版纸印刷

99年6月中旬发售

定价17元

与《'99秘技宝典》同步发行

8位、16位机玩友的福音

《绝对GAME BOY读本》

销量持久不衰的《GAME BOY特辑》续集

彩色GB介绍及外观集锦

89—98年GAME BOY游戏721部全员收录

GAME BOY名作100篇回顾

十余部最新GB游戏攻略详解

GB之父横井军平物语

GB模拟器,周边设备介绍

另附最新推出的掌机WS、NGP介绍

大32开,32面彩页,304面黑白

99年5月中旬发售

定价18元

《GAME BOY特辑》+《绝对GAME BOY读本》=最权威的GB读本

《游戏画集·街霸Ⅲ》

《街霸》游戏最新版本《街霸Ⅲ》画集全新登场

豪华装帧,精美印刷

收录彩色插画600余幅

黑白插画近100幅

限量印刷10000本,

国际16开本,简精装

250克白卡纸封面,157克铜版纸封套

内文128克进口铜版纸,120面彩页,16面黑白

只限邮购和少数大城市发售

99年5月中旬出版

定价28.50元

国内第一本国际水准的游戏画册

为电子游戏正名,为游戏业领路,为闯关族呐喊!

《创刊五周年纪念特辑》

详细内容见本期杂志封二、插一

凡购买《特辑》的读者均有机会中奖,中奖人数达3000多人,最高奖金5000元。详细抽奖办法见本期杂志及纪念特辑

活动截止日期:99年7月25日

北京市公证处监督公证

16开,80面彩色,120面黑白

99年5月下旬出版

定价22.50元

梦的回首~黄金五年欢乐回忆

《三栖人》

多彩筑梦地

99年动画新事典

三栖情报王

永野护的五星世界

虚构世界的美少女

21世纪动画奇迹

名作漫画推荐榜

综论漫画中的神话因子

科幻漫画的异质不朽角色

声优名人大会串

漫画国是论坛

高达20周年史迹大事典

漫画名家名作名言

16开

100面彩页,120页黑白

99年5月下旬发售

定价24元

青少年流行文化的全新展示





PS	厂商：ATLUS　类型：RPG
	发售日：99年夏　媒体：CD-ROM

各位还记得96年发售的前作“女神异闻录”吗？预计在3年后的夏天又要发售第二代了。这次将在不一样的场所和舞台上，展开崭新演出的剧情喔！

“女神异闻录”的最新作将在PS上登场了！

这是款仿照“真·女神转生”系列流程所制作的RPG，在96年曾经发售过的作品。它的续篇“女神异闻录2”即将要登场。该作的主题是“谣言”。从改变社会的人们意识形态中，将对时势抱着不安和疑问加以表面化，而产生的“谣言”、“都市传说”。简言之即是不断的反问自己“真正的理想是什么”的物语。

STORY

1999年，故事舞台是在珠间留市。主角所就读的七姊妹学校（简称七学校）是个被风传为有许多英俊帅气型男生的高中男女合校。由于不知何时起，这所学校的学生们发生了原因不明的怪病。其实在发生此事之前已在大街小巷散布着奇怪的语言。散播着“七学校的校徽是被诅咒的校徽，一旦被附身的话会毁掉容貌”的谣言……。慢慢的谣言变成真实的奇妙现象。忽然发现可以召唤具有特殊人格的主角，跟随着金子、荣吉等同伴们，挑战着各式各样宿命的试练，并解决在街上发生的各样事件，而渐渐明白谣言和事件的整体关系。究竟谣言是什么？感化能力又是什么？不断对主角攻击的道化师又是何许人物？已停止的时间再度又启动起来，一切的一切又是从这学校开始……







周防达哉

主角。就读于七姐妹高中的18岁青年。属于身材修长的美男子，个性成熟稳重，时常表现一副大人略带冷酷型的模样。除了女生之外也被男学生们所青睐。不管何时，都装出一副想表现理想抱负的冷酷心思。一旦遇到有需要帮忙的人，一定伸出援手，绝不冷眼旁观。

新角色登场



进化的系统



那首歌也依然存在！？



↑玩过前作的人应该很熟悉这首歌吧！有关莎美药局的曲子。疑？这回是演歌吗！？

雪野再度登场！





天野舞耶

是一位高中生的23岁情报杂志记者。属于开朗快活泼散发着健康气息的美女。会处处为他人设想且对人态度良好，自然成为周围人们想要接近的对象。与其说对事物的道理和善恶的执着，不如对人们的弱点和不好的地方会给予宽容。因此其强烈的宽容个性或许是他人崇拜的原因吧！



三科荣吉

就读于春日山男子高中（简称春日山）的2年级学生，自称米歇尔，极力争取乐队独唱和学校团长的身材高挑的自我陶醉者。自我意识强，毫不顾忌地说自己是帅哥，自夸是天才，但从别人的眼光看来和他所说的有落差。耳根子软，一旦听到就容易沉醉于团队的起哄中。

达到更进化的 游戏系统

“女神异闻录2”最大的特征可说是会影响游戏进行的谣言系统。还有比前作“女神异闻录”还要大手笔的改良和进化的感化能力合体和恶魔的对话及战斗系统也不可忽视。另外，斜视的3D影像迷宫也很受注目。

↓好象有可以操作谣言的场所，不妨多加利用此地。





↑起初是没有什么可信度的谣言，但是加以散布的话也可能成真！？

散布谣言的话会展开不同的游戏变化

谣言系统

此作是由街上所散播的谣言来展开故事的。再加上地图的形状和项目的性质也会产生变化。

在街上散布着各式各样的谣言







斜看视点的 新 3D 迷宫

打破过去“真·女神转生”系列的传统模式，采用客观视点和半透明处理的3D迷宫。由于玩家所操作的主角是采取斜视点，所以易于掌握周围迷宫的状态。

↓在本作中，可以一边看到主角的状态，一边在迷宫内移动，真是涣然一新的改变。





↑靠近的墙壁会有半透明状态来处理，可以看穿墙壁。这样子应该不会迷路吧?

客观视点&半透明处理

和恶魔们交涉



↑和前作一样，随角色的不同而交涉会有不同的结果。

↑一… 容易… 会话… 情而…

魔之… 成功… 到卡… 卜卡… 是同… 涉里… 人来…

何谓道化师?

道化师是可以帮你达成愿望的传说中的神秘人物。可以由叫作“道化师先生”的仪式召唤出来。此仪式会被无端的进行，主角们也会无故的被道化师攻击甚至被夺取性命……究竟会如何? 请等待它的发售日吧!

谣言和时间关系是?



高自由度的战斗系统

新 战斗系统



继承前作的系统又更加強化的系统。以接续武器、魔法的攻击变化来说，就是靠很多的感化能力来施展合体魔法攻击。



剑攻击



魔法攻击



发动感化能力



冲攻击



↑←在本作中，火炎也是アギ系、电击是ジオ系吗？



↑←新新的感化能力登场。具体的能力是？



LISA SILVERMAN

莉莎·希沃尔曼

七姐妹高中17岁的2年级学生，是达哉的学妹。简称金子。系在双亲来日本时所出生，从外表怎么看都象是美国人，但能说一口流利的日文。只要她原谅了他人就绝对不会报复对方，也不怀疑对方。对植物和动物有着強烈的偏爱，也具有溫柔的一面。



最多可三人同时与恶魔会话

新 会话系统

↑→如使用两个人，能很容易宠络恶魔吗？还有依会话的内容，故事会随剧情有所改变。

和所遇到的恶魔进行交涉，交涉成功的话，可以得到卡片（本作是占卜卡片）这和前作是同样的。在此交涉里，最多可以由3人来同时参加。



连恶魔都在意的谣言

↓和前作同样的，感化能力的召唤要在有伊克尔的天鹅绒房间里进行。



使用占卜卡片来进行召唤

新 系统

在前作是由合并卡召唤出2个恶魔来进行感化能力合体。本作是经由占卜卡片组合方式或卡片张数来决定感化能力的召唤合体。



YUKINO MAYUZUMI

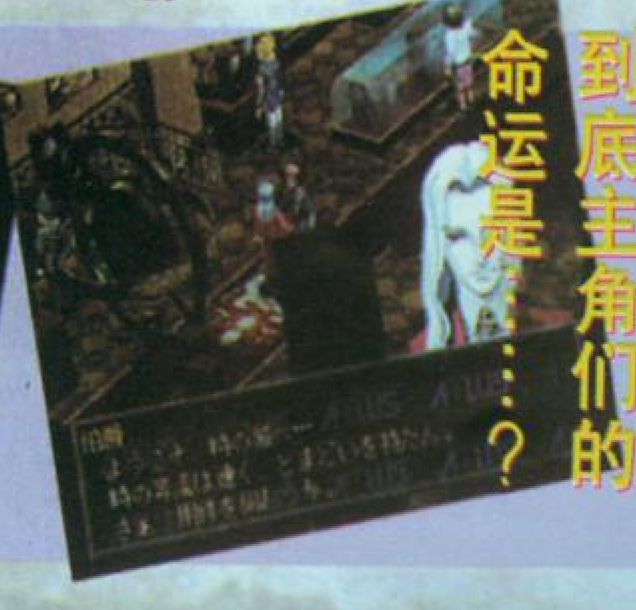
黛雪野

具有相当的行动力，20岁摄影系专门学校的学生，现在的目标是当个摄影师，但是，不知道自己是否具有摄影师的才能，而抱着迷惑、怀疑和不安的心。对当初辅导她的圣雅尔米学园的牙子老师迷恋。而她是唯一从前作“女神异闻录”继续登场于二代的角色。









到底主角们的命运是……？



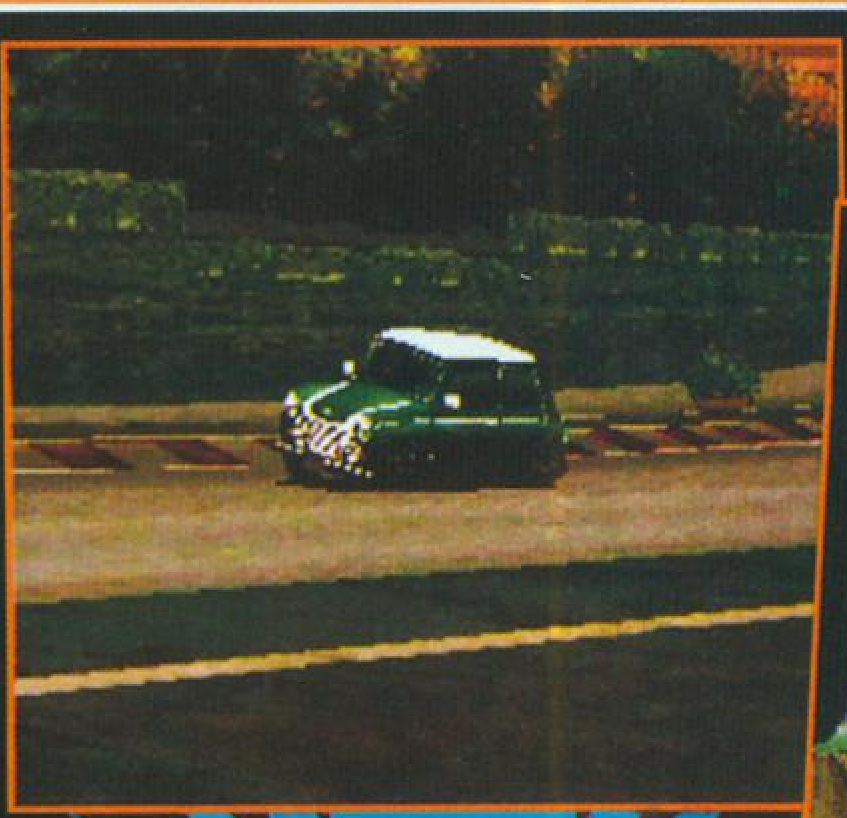
GT赛车2

告诉各位一个好消息！在日本、欧美世界等地，广受玩家们喜爱的赛车名作“GT赛车”的续篇即将登场了。还有在新作中，将会有许多性能优异的新型赛车喔！

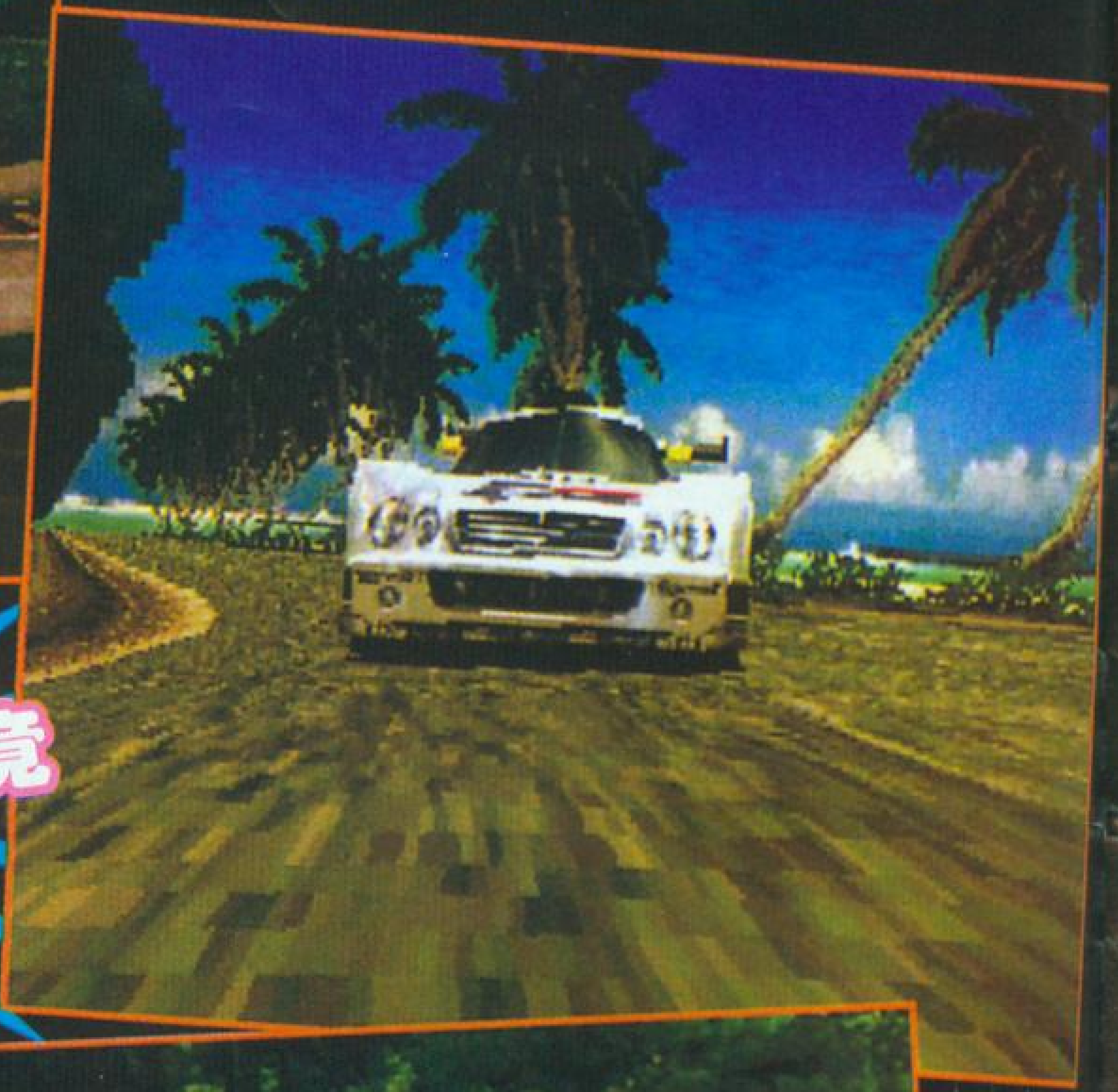
PS	厂商：SCE　类型：RAC
	发售日：99年夏　媒体：CD-ROM

让您再次享受到人车一体的驾驶快感！

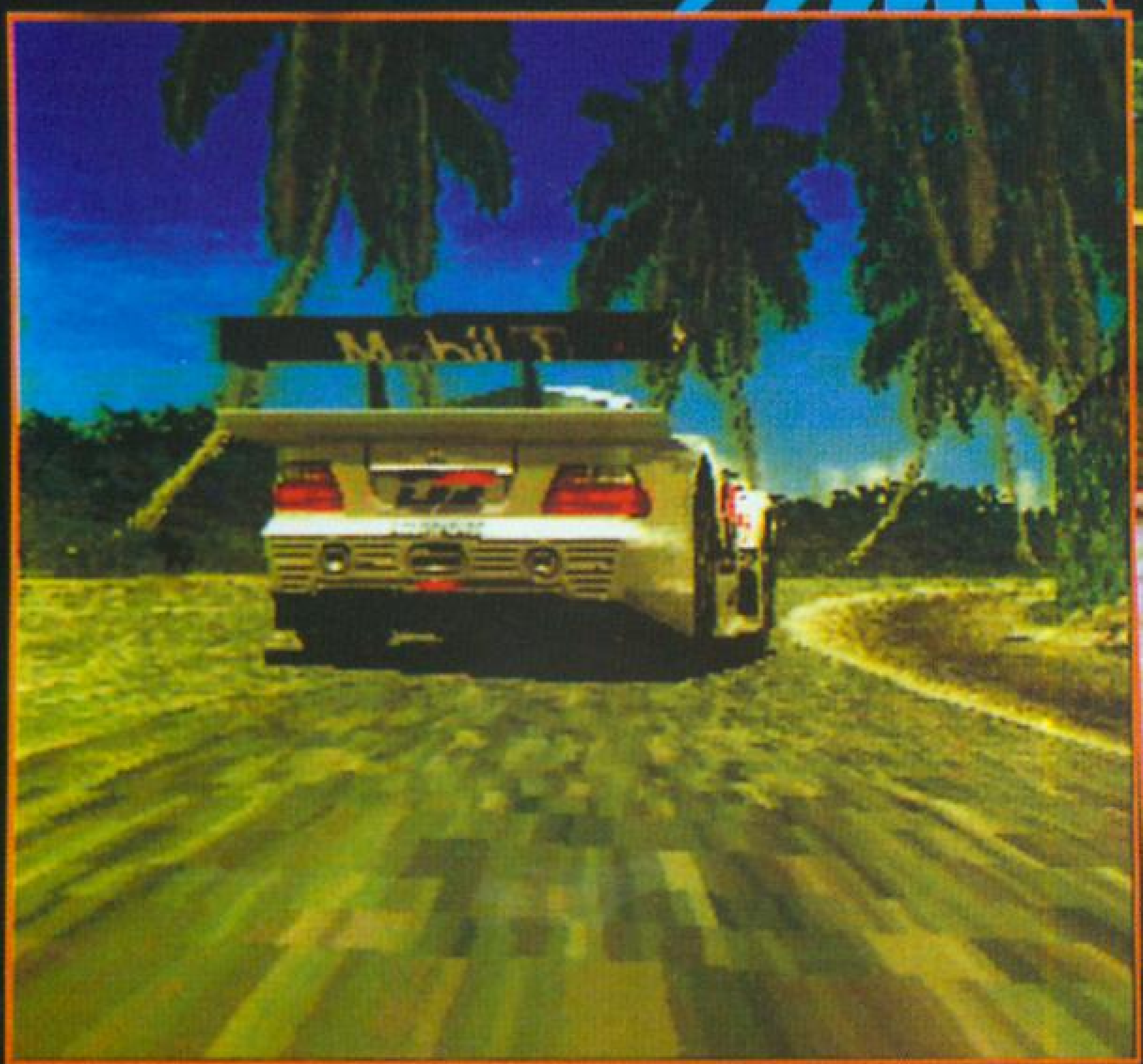
在日本畅销量高达220万套、在海外亦有400万套之惊人销售成绩的知名赛车游戏“GT赛车”，在各方热烈的期望之下，其续篇“GT赛车2”（简称GT2）终于要登场了！“GT”系列一直以购买并改良名牌车厂所制造的赛车，然后再在赛车场上竞赛求胜的游戏。说到“GT2”的内容方面，在参考了各方给予前作的建议之后，也已追加上最新种及新跑道的设施等许多最新要素。在此先让各位一边欣赏最新公开的重播模式画面，一边为各位介绍一下“GT2”的相关内容吧！



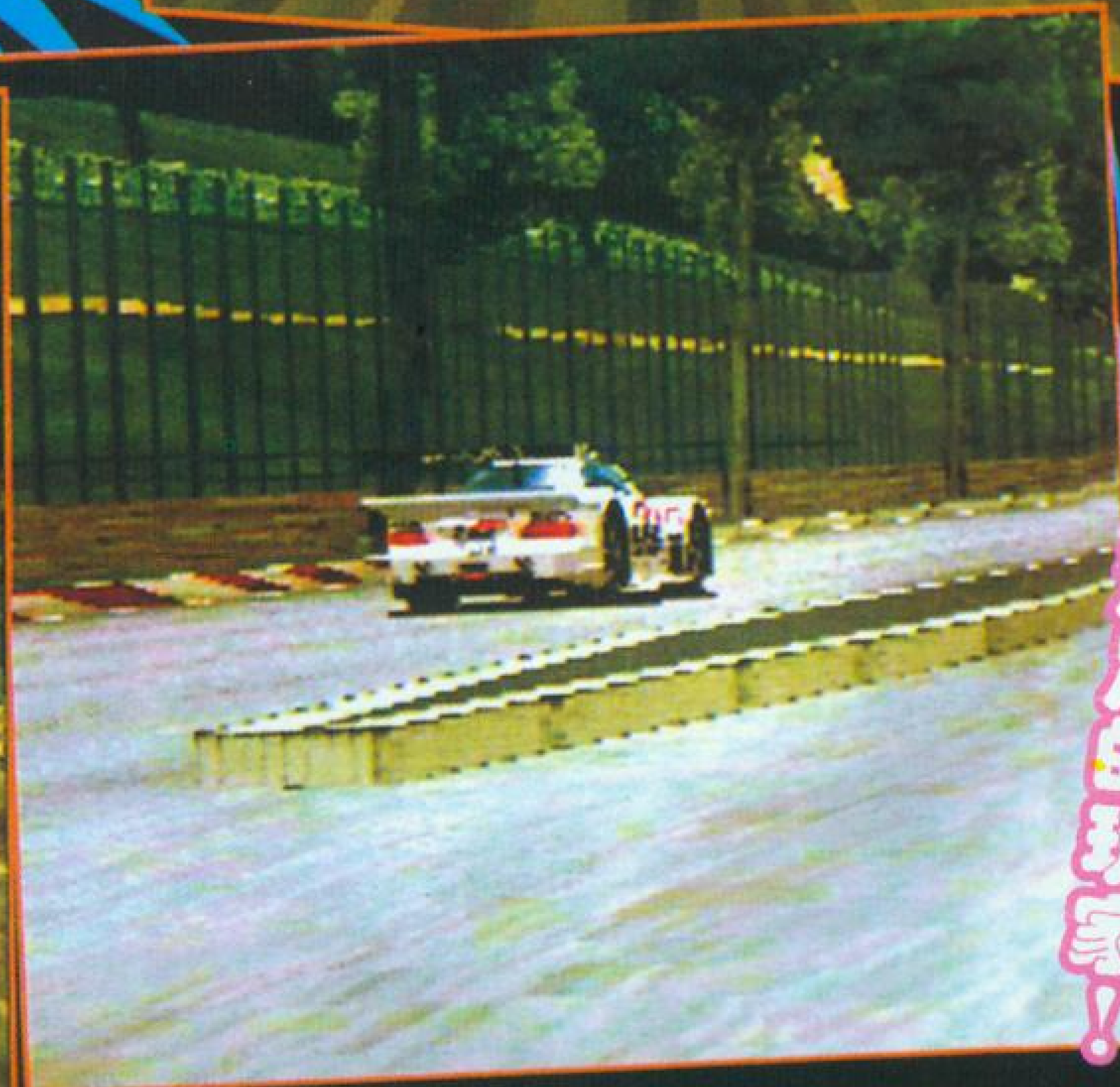
←↓加速时会跑得多快、打方向时又会如何过弯，再经由细部研究实车辆刹车时所得的结果，都会丝毫不差地反映在游戏内的重播画面中，您一定要来看看才行！借此勇敢向完美的极速路线挑战吧！



真不可思议！前作在全世界的畅销量竟已突破620万套！



→在前作中玩家要靠着赛车奖金来购入赛车。正因为这些昂贵的房车得来不易，让人会忍不住想把这些赛车一辆一辆全都买下来！



针对不单只是以拥有爱车为满足的玩家！

↑这回玩家们借着奖金所买来各种零件，或许能够提升爱车的性能？让我们一起尽情来追求极速的乐趣吧！

最新最快的新车齐聚一堂！

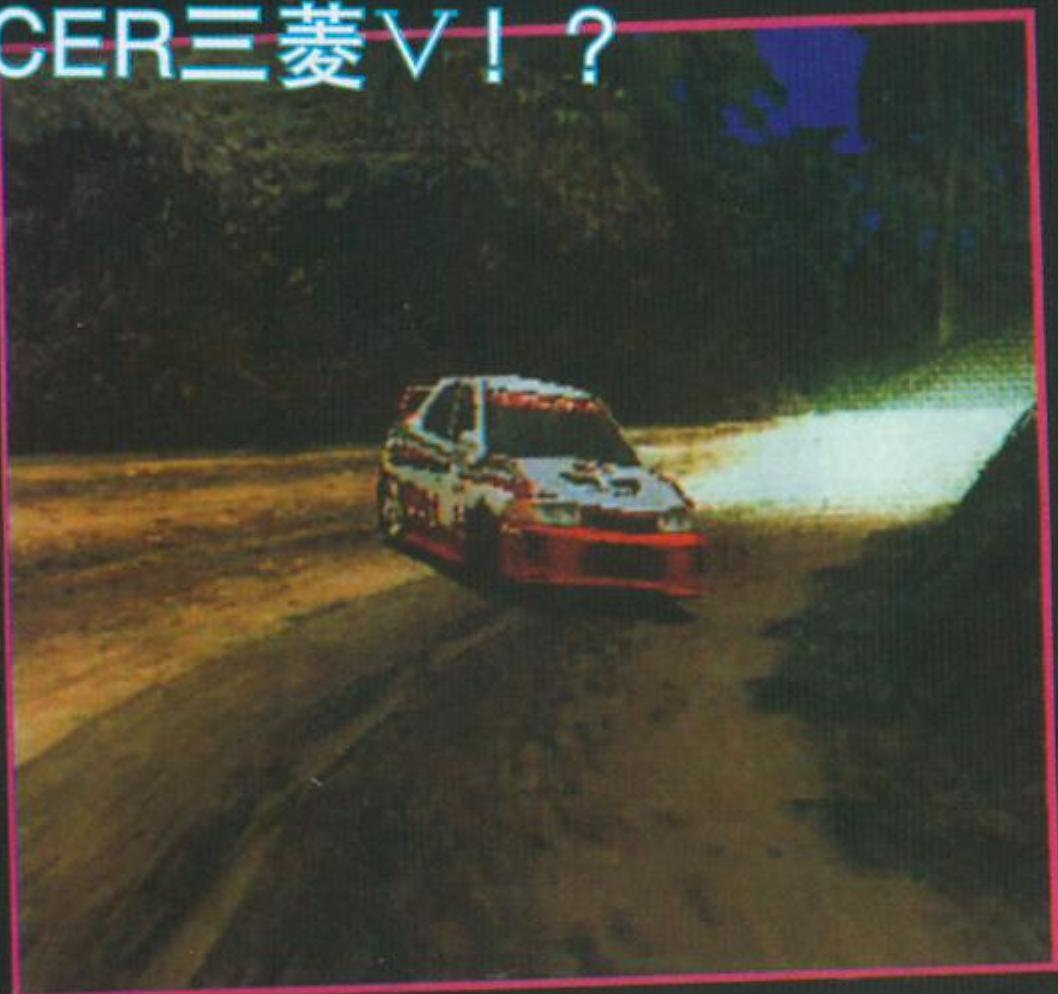
在前作与新作发售之间的一年多内，各牌车商都相继推出不少新型或改良型的车种。趁此机会，在“GT2”上所收录的车种也得以大幅增加，另外还预定要追加许多在前作中未出现过的新型车种喔！可惜到目前为止，具体有那些车种还没有确定。不过玩家们单从游戏画面上，大概也能够期待到会有德、英等国外名牌厂商的赛车加入游戏中。



加入MERCEDES奔驰！？

↑在这次作品中，或许也会有97年才加入GT大赛的奔驰赛车。相信玩家们拥有高贵之奔驰标志名车的日子也不远了！？

LANCER三菱V！？



→这是为了追求极速快感而开发生产的三菱LANCER系列赛车。此系赛车的最新型车种是在前作发售过后才被发表，或许也会在游戏中登场喔！也许有人已经实际搭乘过了吧？

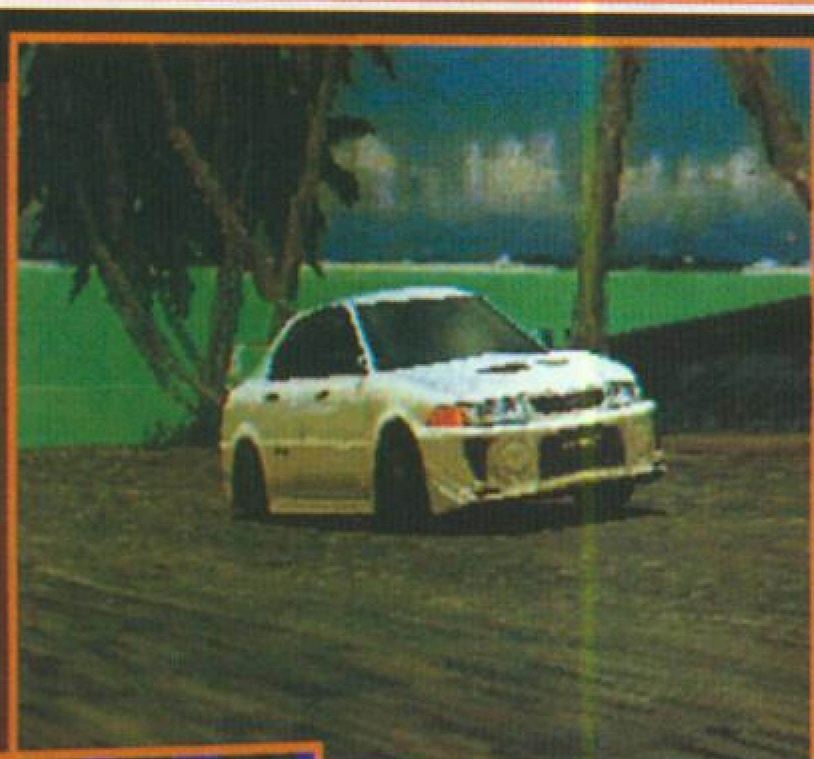


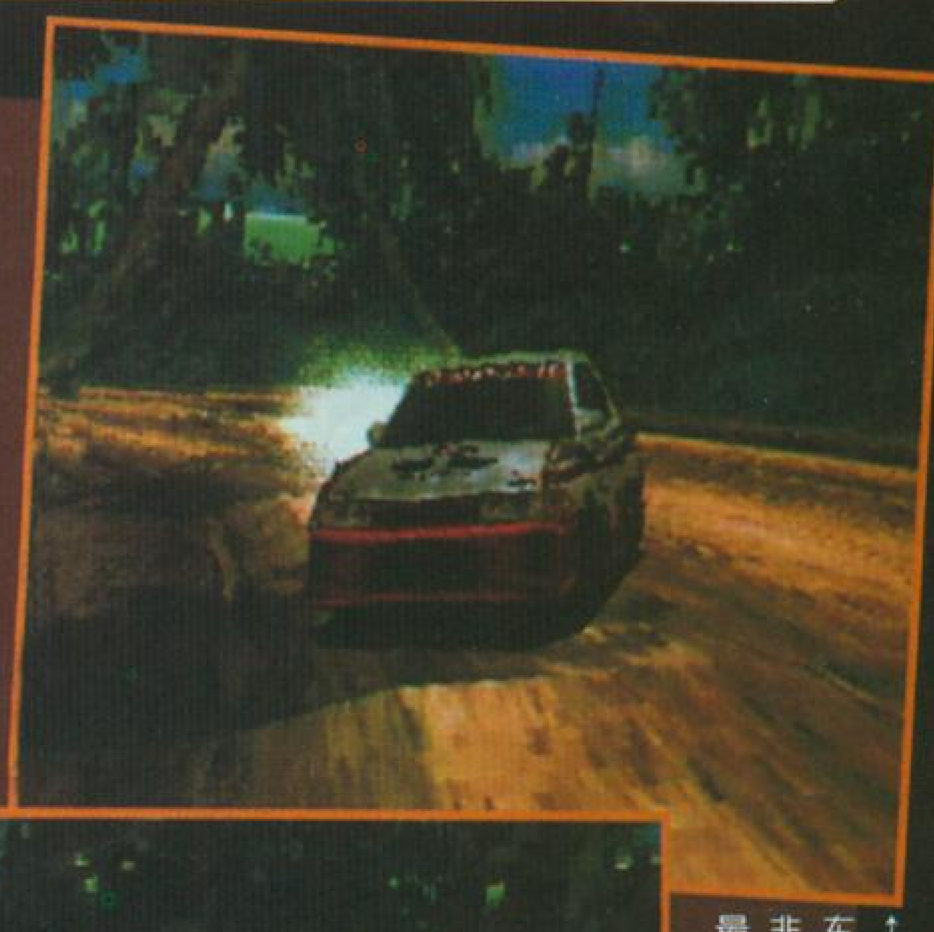
也有MINI·COOPER

←这是相传在60年代于蒙特卡罗巡回赛中，连续3年称霸的MINI·COOPER。本作品中也会有老牌名厂VOLVO制的名车登场喔！

除了柏油路面之外，也有最新跑道了！

新作中另一个令人注目的焦点就是跑道的多样化。原本在前作中只有柏油路面（铺设路面）一种跑道，这次则已确定会增加有泥沙（未铺设路面）跑道。因此在“GT2”中，玩家必须要针对跑道环境的差异，确实选择特征及性能优秀的车辆出赛才行！









↑←就象世界越野巡回赛一般，在泥沙路面上举行赛车。而LANCER、赛利卡等越野赛专用车，在此可就非常活跃喔！竞赛后车体沾满沙尘也是理所当然的，最后在洗车画面上别忘了好好清理一番爱车了。

SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO


翔翼高达


机关枪高达


死神高达


砂岩高达


翔龙高达


闪跃高达


大师高达


飞龙高达


马克斯达高达


铁锤高达

高达迷所不可错过的SLG游戏即将登场！本期将为大家介绍各式各样造型独特，而且极具个性的高达机器人。

PS	厂商：BANDAI　类型：SLG
	发售日：99年夏　媒体：CD-ROM

增加各式新世代高达机体
舞台剧情规模更加庞大的 高达系列作品最新作登场！

于去年8月发售的PS用游戏软件“SD高达G世纪”，它那收录了“高达”系列作品各场面重现的舞台、为数相当庞大的登场机器人和角色、极具战略性的多重选择地图、令人注目的开发系统和高品质的CG影片动画，每一项表现都让人留下了深刻的印象。而这一次要为大家介绍的这款“SD高达G0”，则是将上述作品的规模再加以提升的SLG游戏。

这一次的作品在规模上作了哪些提升呢？首先，登场的机器人、角色、登场的作品以及游戏剧情等，本作都做了大量的增加。音乐的部分，除了重新改编前作曲目变成这次的原曲外，配音员的人数也由原来的70人大幅增加到120人。另外，因为玩家强烈要求而新增加的“新机动战记高达W”、“机动武斗传G高达”等，专为“新世代高达”而设的舞台，也很值得大家期待。

新机动战记 高达W


↑→疾风高达以变形驱驰在战场上。它所要捕捉的目标，是急进军事组织OZ的机器人。






↑希罗的一斩，任务就此完成。敌人也就此从世界上消失。

机动武斗传 G高达


↑→闪跃高达与大师高达的对决。





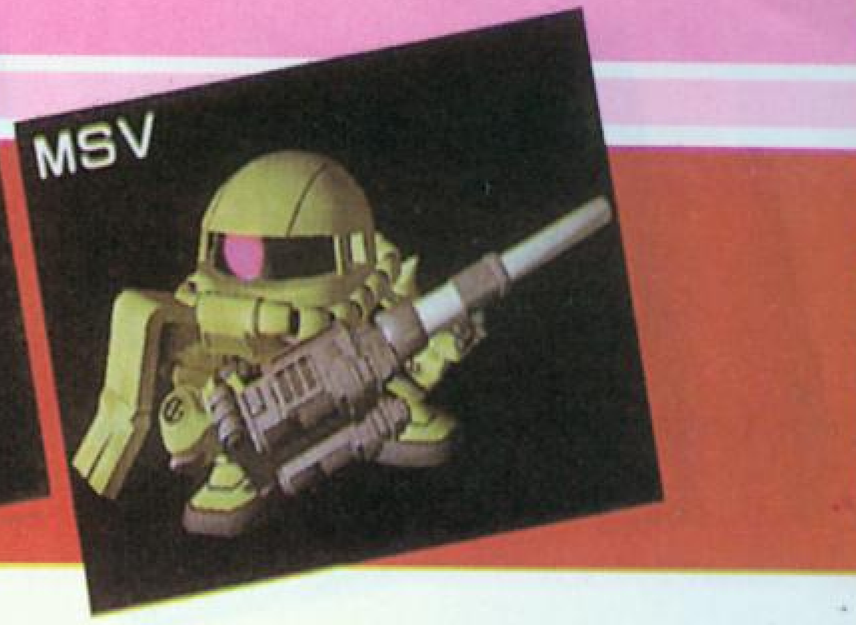

闪光指释放～！


↑闪光指和暗黑闪光指同时引爆的情景。释放闪光！



















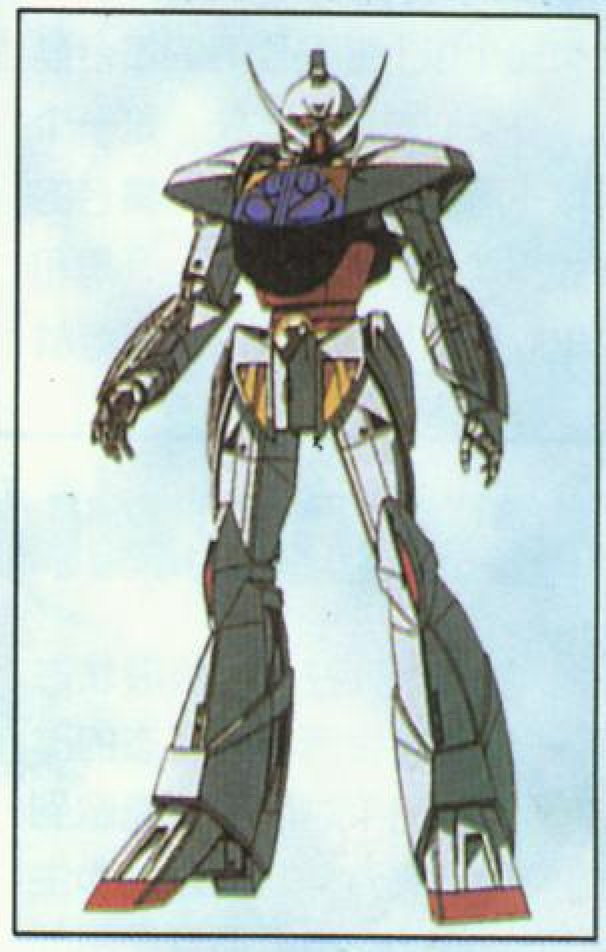
共有700机以上的机体和500位以上的角色登场

本作的登场机体数和角色数都有大幅度的提升。其中，登场机体数由前作的480机提升至700机以上，而登场角色数由是由前作的250人提升至500人以上。至于收录的作品数，也从前作的14部，大幅增加到目前的22部以上。

除此之外，预定将从4月分起开始在日本电视上播放的系列最新作“∀（倒A）高达”，据说也会出现在本作中。

作品名称	媒体	角色	机器人
机动战士高达	电视	增加	增加
机动战士Z高达	电视	增加	增加
机动战士高达ZZ	电视	增加	增加
机动战士V高达	电视	增加	增加
机动战士高达逆袭的夏亚	剧场	增加	增加
机动战士高达逆袭的夏亚（小说版）	小说	——	首次登场
机动战士高达F91	剧场	增加	增加
机动战士高达0080口袋内的战争	OVA	增加	增加
机动战士高达0083星尘记忆	OVA	增加	增加
机动战士高达第08MS小队	OVA	增加	增加
机动武斗传G高达	电视	增加	增加
新机动战记高达W	电视	首次登场	首次登场
新机动战记高达W永远的世界	剧场	增加	首次登场
机动新世纪高达X	电视	增加	增加
MSV（机动战士外传）	塑胶模型	增加	增加
机动战士高达F90	塑胶模型	——	增加
机动战士高达双重间谍	漫画	——	增加
机动战士高达CROSS DIMENSION	游戏	——	增加
机动战士高达外传系列	游戏	增加	大幅增加
高达·战斗的高手	游戏	首次登场	增加
机动战士高达 基连的野望	游戏	首次登场	增加
高达G世纪 原创角色和机器人	游戏	大幅增加	大幅增加

※表格中的“剧场”为剧场用动画，“OVA”为ORIGINAL VIDEO ANIMATION的简称。



初次亮相的“∀高达”也有！？

50话以上的剧情和30段以上的动画影片

如前页所述，本作另外增加了“V”、“G”、“W”、“X”等由新世代高达所主演的剧情。因此，整个舞台的总数也由原来的42话，增加到现在的50话以上。另外，穿插在游戏中的CG动画影片，也从前作的13支，增加到目前的30支以上哦！





























新增的游戏模式使游戏变得更加有趣

本作的游戏模式也由前作的4个，增加为目前的6个。其中，“模拟模式”可以说是这款游戏的核心模式。在这个模式中，将会有50个以上知名剧情的舞台登场。“模拟攻略模式”，是一个可以一再重复游玩已攻略舞台的模式。“COM对战模式”，是和由电脑所操作的15个队伍进行战斗的模式。“玩家对战模式”，是透过储存在记忆卡内的原创军队进行人与人对战的模式。“档案模式”，是可以阅览登场的700种以上机体和500位以上角色资料的模式。最后，“剧场模式”是可以将影片对应震动，然后加以播放的模式。

上述模式中，较值得注意的是“COM对战模式”。因为在这个模式中，凯斯巴尔和基连历代知名的敌角色，将会以敌人的身份来和玩家进行对战。由于电脑的思考模式做了大幅度的强化，因此玩家应该可以从中获得不少对战的乐趣才是。

驾驶员的精神状态将会影响到战斗的结果

当人类处在一种极限状态时，这样就会因精神状态的改变而发挥出平时所不可能做到的实力。此外，新兵因为心生恐怖，从而一击打倒身经百战老兵的情形也时有发生。在本作中，随着作战和队伍编成的不同，驾驶员的精神状态也会发生变化。



→口气相当强硬的夏亚，对自己充满了自信。



→处事相当冷静的玛姬尔达也会登场。



←只要一坐上机器人就会变得强硬的克莉丝。



←受自尊心和哥哥所束缚的爱娜会……

强硬的阿姆罗





↑如果角色进入强硬状态的话，那么命中率和回避率都会因此而大幅上升。

软弱的塞拉

←命中率和回避率都会大幅下降的软弱状态。此状态对生化人和精神兵器的影响很大。

无表情的希罗



→即使是平时也不可以松懈。如果编成失败的话，那么对于战况的进行很可能会很不利。









Blitz Ball !!

饿狼风云录

必杀技



可作跳跃突进技使用的当身技。



此蹴技的特征就是豪快。



分上下两段的飞行道具。



将对手放开投出后浮在空中时再用拳打击的指令投。



从斜上方伸出手抓住对手的招式。



从对手背后投掷，一定时间不能防御的指令投。



用自己身体卷起龙卷将对手卷入的指令投。



巨大飞行道具。根据按键长短决定释放时间。



根据按键时间长短用突进技攻击的特殊技。

衣着



初次登场的装束，无何基本变化。



与“饿狼”版本的铠甲有所不同。



和前作无甚区别，2P变成青色。



头发与披风均为红色的装束。



青发给你的印象一定很深吧。

姿势



双臂交叉，一副傲慢的样子。



背向屏幕，感到十分羞耻。



穿上印有家族纹章的披风，一副陶醉的模样。

※上照片均选自《RB饿狼传说2 新·来者》。





沃尔夫冈·克劳撒

拥有超强的肉体和格斗感觉
将格斗作为艺术的战艺家
散发欧洲战士味道！

人物档案

格斗流派：综合格斗术
国籍：德意志
职业：施特罗海姆城的城主
生日：不明　身高：200cm　体重：145Kg
血型：A型　爱好：收集中世纪的古董
喜食之物：滴血的牛排　厌恶之物：虚荣、虚构
关心之事：骑士道精神
擅长运动：对运动是万能的，无兴趣问题
喜听音乐：古典音乐
特技：全部的赌博技巧

★NEO·GEO人气投票名次

第1回89位　第2回111位　第3回90位　第4回87位　第5回79位
第6回62位　第7回85位

国内第一本豪华大型游戏画册

游戏画宝·街霸III







街霸为CAPCOM公司不世出的格斗游戏瑰宝，其人物造型、场景设计均精心设定，妙手天成。经十年磨炼，至《街霸III》而风格大变，人物造型诡异奇特、场景设计构想新颖。千锤百炼，始得天地造化，日月精华。《街霸III》大型人物、场景画册、精心设计，豪华装帧，以供街霸及游戏爱好者赏玩收藏。

本画册共收集《街霸III》彩色图片600余幅，人物设定近百幅，无论艺术性还是观赏性均为罕见之精品。

国内大型豪华游戏画册肇于此，不意间，又一永远是第一。

国际豪华16开本，简精装，120面彩页，128克进口铜板纸，黑白人物设定及其他共16面，80克胶版纸精印，封面250克白卡纸，封套157克进口铜版纸（外包封）。

《电子游戏软件》杂志社编。





1999年5月下旬出版
定价：28.50元

ISSN 1006-5032

05 >

9 771006 503000

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：8.40元